

Markt&Technik



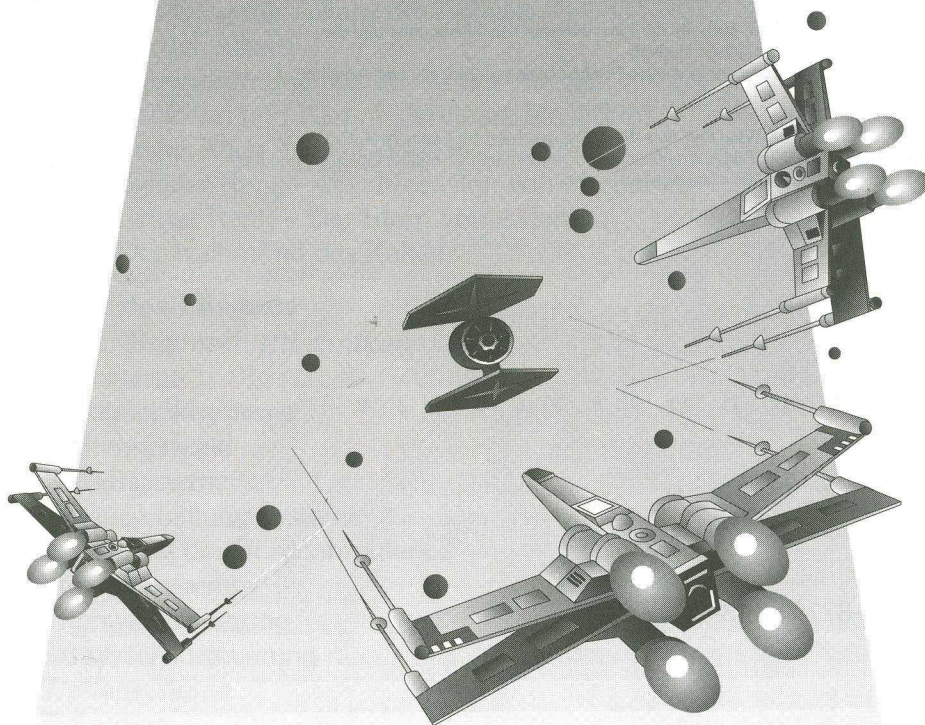
DIE
XWING
PILOTEN-POWER

RICHARD EISENMENGER

Die X-Wing Piloten-Power

Richard Eisenmenger

DIE **STAR WARS** *XWING* *PILOTEN-POWER*



Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co.

Eisenmenger, Richard:

Die X-Wing-Piloten-Power : Star Wars / Richard Eisenmenger. –
Haar bei München : Markt und Technik, Buch- und Software-Verl., 1993

ISBN 3-87791-443-8

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 X-Wing und Star Wars sind geschützt für Lucas Arts, Cal., USA.

Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen wurden dem Computer-Spiel X-Wing der Fa. Lucas Arts, Cal., USA entnommen.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2

96 95 94 93

ISBN 3-87791-443-8

© 1993 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co.,

Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Illustrationen: Rolf Prim

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz H. Rauner, München

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: Bosch, Landshut/Ergolding

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt

und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	11
Einleitung	13
Das Grundseminar	15
Die Entstehung des Imperiums	15
Die Entstehung der Allianz der Rebellen	17
Die Ziele der Allianz	20
Die Organisation und das Militär der Allianz	22
Rangabzeichen und Kampf-Verdienst-Medaillen	25
Erster Rang – Das Corelliansche Kreuz	25
Zweiter Rang – Das Medaillon von Mantooine	26
Dritter Rang – Der Stern von Alderaan	27
Der Halbmond des Kalidor	28
Die Kunst des Fliegens	31
<i>Theorie der Raumschiffstechniken</i>	31
Triebwerke	31
Schutzschildsysteme	33
Waffensysteme	34
Sensorsysteme	35
Lebenserhaltungssysteme	36
Benutzung des Bordcomputers	37
Reaktorsteuerung	37
Triebwerksteuerung	38
Schutzschildsteuerung	39
Waffensysteme	40
Zielsystem	40
Übrige Bordcomputer-Funktionen	41
Flugrekorder	42
Kommunikation	42
Übrige Funktionssteuerung	43
<i>Die Raumjäger der Allianz</i>	44

Der X-Wing Raumjäger	44
Der Y-Wing Aufklärungsjäger	52
Der A-Wing Abfangjäger	58
<i>Die drei fliegerabhängigen Flight-Badges</i>	62
<i>Manöverkunde</i>	66
Strategie und Taktik	66
Angriffsmissionen	66
Verteidigung	67
Aufklärungsmissionen	67
Hyperspace Überraschungsangriffe	68
Raumjäger Kampftaktiken	68
Stufe Eins: Aufspüren und identifizieren	70
Sensoren	70
Visuelle Scanner	71
Visueller Kontakt	71
Überraschung	71
Angriffsentscheidung	72
Stufe Zwei: Nähern	72
Geschwindigkeit und Verbergen	72
Täuschung	72
Stufe Drei: Angriff	73
Täuschung während des Angriffs	74
Stufe Vier: Manöver	75
Einige grundlegende Manöver	76
Der Sturz	76
Die Schere	77
Jinking	78
Der umgekehrte Drosselhüpfer	78
Die Tallon-Rolle	79
Paarweises Manövrieren	80
Die Falle	81
Der Spalt	81
Stufe Fünf: Lösen	82
Lebenssichernde Techniken	83
<i>Die historischen Übungsmissionen</i>	84
X-Wing Mission 1 – Dev's Versehen	85
X-Wing Mission 2 – Wofür Flügelmänner gut sind	86
X-Wing Mission 3 – Satelliten bei Coruscant	88

X-Wing Mission 4 – Gegen alle Chancen	90
X-Wing Mission 5 – Rettungsaktion bei Mon Calamari	91
X-Wing Mission 6 – Farlanders erste Mission	94
Y-Wing Mission 1 – Handelssabotage	95
Y-Wing Mission 2 – Y-Wing Schießübung	97
Y-Wing Mission 3 – S.O.S. von der Corvette Karinne	97
Y-Wing Mission 4 – Die Kessel-Gefangenen	99
Y-Wing Mission 5 – Flucht von Mythus VII	101
Y-Wing Mission 6 – Abfangen und Gefangennehmen	102
A-Wing Mission 1 – Angriff auf ein Reparaturdepot	104
A-Wing Mission 2 – Der aggressive Widersacher	105
A-Wing Mission 3 – Abwehr der TIE-Bomber-Welle	107
A-Wing Mission 4 – Angriff auf Frachter	108
A-Wing Mission 5 – Schutz von Rebellen Raumjägern	109
A-Wing Mission 6 – Tiefraumerkundungsflug	110

Kleine Raumschifflektüre 113

Großraumfrachter	113
Raumcontainer und Containerschiffe	115
Imperialer Sternzerstörer	117
Mon Calamari Kreuzer	119
Fregatte	120
Corvette	122
Transporter	123
Lamda Fähren	124
Starwing Assault Gunboat	126
TIE-Fighter	127
TIE-Interceptor	129
TIE-Bomber	131

Die Dienstmissionen 133

<i>Tour of Duty 1 – Ein neuer Alliierten</i>	133
Mission 1 – Zerstörung eines imperialen Convoys	134
Mission 2 – ID Aufklärmission	135
Mission 3 – Evakuierung von Briggia	136
Mission 4 – Schutz für das Lazarettsschiff	137
Mission 5 – Angriff auf imperialen Versorgungsconvoy	139
Mission 6 – Auf der Jagd nach R2-Einheiten	140

Mission 7 – Zurückerobern gestohlener X-Wings	141
Mission 8 – Rettung sullustanischer Techniker	142
Mission 9 – Diplomatisches Treffen mit Sullustanern	143
Mission 10 – Rettung sullustanischer Führer	144
Mission 11 – Gefangennahme der Cygnus-Designer	145
Mission 12 – Bergung eines Sprengkopfs	146
<i>Tour of Duty 2 – Die große Suche</i>	148
Mission 1 – Rettung von Star's End	149
Mission 2 – Rettung von Wookiesklaven	150
Mission 3 – Angriff auf einen Waffenconvoy	152
Mission 4 – Gefangennahme eines gestohlenen Frachters	153
Mission 5 – Beschützen der Satelliten	155
Mission 6 – Rendezvous im Cron Drift	156
Mission 7 – Beschützen eines beschädigten X-Wings	158
Mission 8 – Sabotage der Hyperdriverreparatur	159
Mission 9 – Vernichtung der Eskorte der Intrepid	160
Mission 10 – Zerstörung der Intrepid	161
Mission 11 – Übergabe der Pläne an Prinzessin Leia	163
Mission 12 – Beschützen der Prinzessin	165
<i>Tour of Duty 3 – Der aufkommende Sturm</i>	166
Mission 1 – Bewachen eines Ausrüstungstransfers	167
Mission 2 – Zerstörung eines imperialen Reparaturdocks	168
Mission 3 – Entführung eines militärischen Transporters	170
Mission 4 – Scramble!	171
Mission 5 – Abfangen und gefangennehmen	172
Mission 6 – Zerstörung einer imperialen Basis	174
Mission 7 – Zerstörung der Eskorten der Priam	176
Mission 8 – Gefangennahme der Priam	178
Mission 9 – Zurückerobern von Ethar I und II	179
Mission 10 – Bewachen eines Versorgungsdepots	180
Mission 11 – Verteidigung der Independance	182
Mission 12 – Beginn des Todessternangriffs	183
Mission 13 – Angriff auf die Oberfläche des Todessterns	185
Mission 14 – Vernichtung des Todessterns	188
Das Universum und der ganze Rest	191
<i>Die Lebewesen des Star Wars Universums</i>	191
Ewoks	191

Gamorreaner	192
Ithorianer	194
Jawas	195
Mon Calamari	196
Quarren	197
Sandleute	198
Sullustaner	199
Twileks	199
Wookies	200
Mogeltip - Die Offsets	201

Vorwort

Vorwort

von General Daniel Steel

Liebe Pilotenanwärter und angehende Flugkadetten,

nun liegt der ultimative Pilotenführer der Allianz vor Euch, aus dem Ihr alle wichtigen Informationen bekommt, um bei den Rebellen eine beispiellose Karriere zu machen.

Nach meinen eigenen Erfolgen und nicht enden wollenden Siegen überredete mich das Oberkommando zu einem Posten als Ausbildungsleiter. Dieses Buch ist das Ergebnis vieler einzelner Veröffentlichungen von mir und zahlreichen Anregungen meiner Schüler. Ich hoffe, es wird Euren Wünschen gerecht.

Laßt Euch also nicht länger vom Weiterblättern abhalten, jetzt folgen nur noch Danksagungen:

Colonel Anton Skripka für sein Fachlektorat und seine Freundschaft

Captain Michael Geis (Xtra) für hardwaretechnische Unterstützung

Commander Birgit Ellissen für Engelsgeduld und moralische Unterstützung und schließlich

General Richard Eisenmenger (Dickinger) für das Verfassen des Buches

Nun aber 'ran ans Eingemachte:

Möge die Macht mit Euch sein!



Einleitung

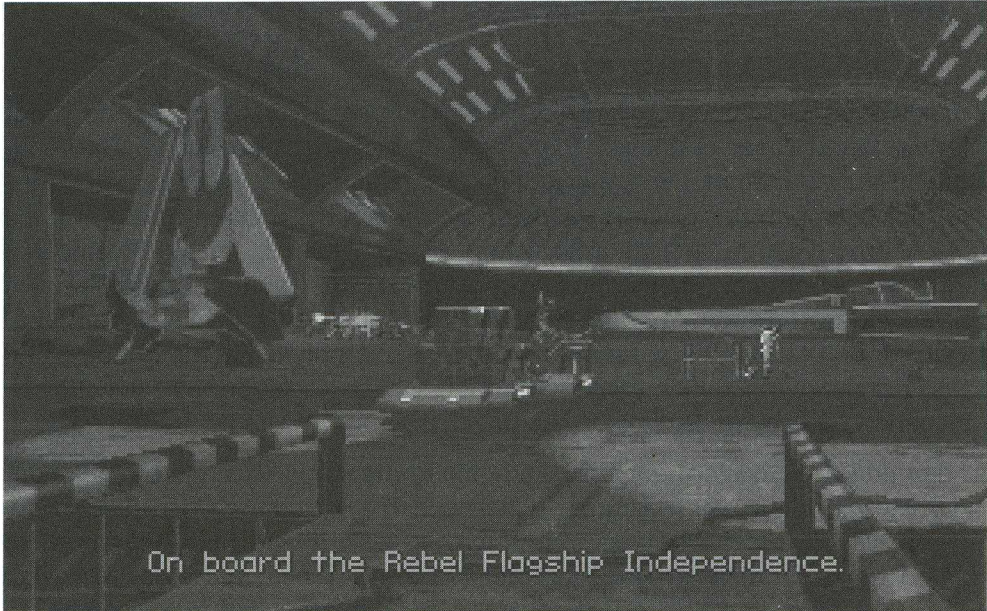
Irgendwo im westlichen Teil des zweiten Spiralarms unserer Galaxie dreht sich ein langweiliger eintöniger Planet um eine ebensolche Sonne. Die Rede ist von »Arda« meiner Heimatwelt. Unberührt von allen wichtigen Ereignissen, die sich so in der Galaxis zutragen, wuchs ich bei meinen Eltern auf, die beide Farmer waren. Ich träumte schon als Kind davon, in die Marineakademie aufgenommen zu werden. Wer wollte nicht Raumschiffpilot werden und in einem fetzigen Raumjäger bösen Piraten auf die Schliche kommen. Bis zum Tag meiner Einberufung trainierte ich daher fleißig als Schütze und Pilot. An meinem 20.Geburtstag nahm ich schließlich eine Fähre zur nächstgelegenen Einberufungsgarnison.

In den ersten Semestern auf der Akademie lernte ich viele junge Draufgänger – so wie ich einer war – kennen. Nach und nach bekamen wir alles beigebracht, was für einen Marinegefreiten wichtig war. Irgendwann begann dann der politische Unterricht. Die Klonkriege und die Rebellion, all das erweckte unsere Aufmerksamkeit. Langsam kamen wir dahinter, daß irgend etwas an der Regierung, die sich derzeit an der Macht befand, nicht stimmen konnte. Imperator Palpatine schien zwar auf den ersten Blick ein vielversprechender Führer mit ausgezeichneten Qualitäten zu sein, doch seine militärischen Einsätze stimmten eher nachdenklich. Einige von uns wurden immer mißtrauischer. Wir sammelten Informationen über die wahren Hintergründe der Regierung und erkannten, daß das Imperium lediglich mit Korruption, Machtmißbrauch, Unterdrückung, Betrug und Tyrannei an der Macht blieb. Wir waren uns einig – hier würden wir nicht lange bleiben.

Eines Tages sprach uns einer der älteren Studenten an; er sagte, er sei dem Imperium ebenso abgeneigt wie wir. Schließlich stellte er uns einen Kontaktmann zur Rebellion vor, der uns endgültig die Augen über das Imperium öffnete. Er bot uns an, die Seiten zu wechseln und der Rebellion beizutreten. Es war keine Frage, daß wir hier unsere Ziele, für Frieden und Gerechtigkeit zu kämpfen, verwirklichen konnten, und so folgten wir einstimmig dem Rat des Kontaktmannes. Bei nächster Gelegenheit flohen wir mit einer Fähre und

14 Einleitung

erreichten über viele Umwege einen Kreuzer der Aufständler, das Flaggschiff *Independance* der rebellischen Flotte.



In den folgenden Kapiteln möchte ich Euch mit dem theoretischen Unterricht der Allianz der Rebellion vertraut machen. Hier findet Ihr alle wichtigen Informationen über die politischen Verhältnisse in der Galaxis, über das Imperium, die Allianz und den Hintergrund der Rebellion.

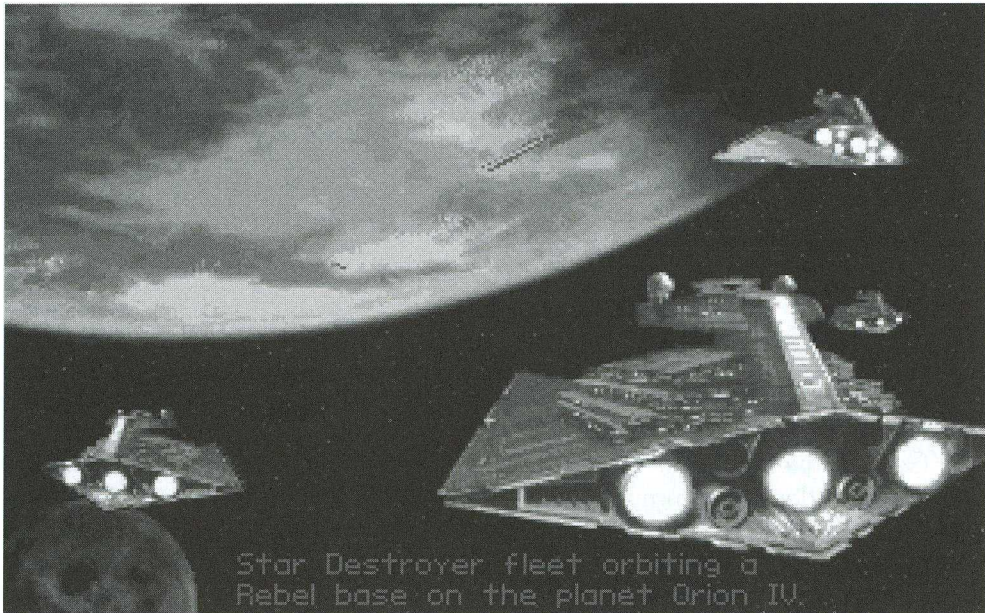
Das Grundseminar

Unser Dozent in den ersten Grundseminaren bei den Rebellen war Arhul Hextrophon, ein angesehener Geschichtskundiger, der uns im ersten Vortrag berichtete, wie das Imperium überhaupt aus der alten Regierungsform wuchs. Während er sprach, projizierte eine Kamera viele begleitende und vielsagende Bilder – wir bekamen es mit der Angst zu tun.

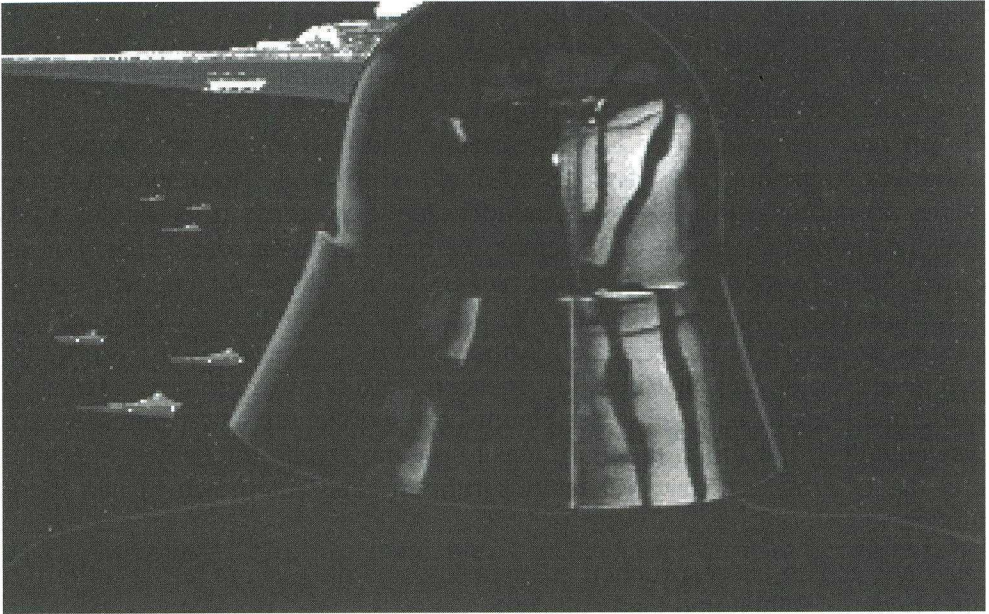
Die Entstehung des Imperiums

»Nach den furchtbaren Klonkriegen, über die Euch in den Seminaren in der Akademie sicher ausreichend berichtet wurde, sollte die Republik für Frieden und Gerechtigkeit sorgen. Wohlstand und Freiheit aller Rassen in der Galaxis wurden von den sagenumwobenen Jedi-Rittern erhalten – einer Art Elite-Polizei, von der man sagt, daß sie mit Hilfe einer Art Religion über magische Kräfte verfügt. Einige Zeit funktionierte dieses auf den ersten Blick ausgeklügelte System hervorragend. Bis zu dem Zeitpunkt, zu dem einige Senatoren sich ihrer Macht bewußt wurden und ihre Habgier wuchs und der Machthunger noch größer wurde. Die gesamte Republik wurde nicht verschont, überall traf man auf Betrug und Korruption. Besonders auf den zentralen Welten wurde das Chaos immer größer, und während die Senatoren nur auf sich selbst fixiert waren, stieg zudem noch die Verbrechensrate an. Terror und totales Durcheinander waren die Folge. Schnell kam der Wunsch des Volkes nach einer neuen Regierung auf, einer Regierung, die dieses Chaos beseitigen und endlich wieder für Ordnung sorgen konnte. Nun trat ein junger Senator namens Palpatine ins Rampenlicht. Er war Meister der Rhetorik und riß bei zahlreichen Reden immer wieder das begeisterte Publikum mit. Denn er versprach das, wonach sich alle sehnten. Damals wußte natürlich niemand, daß er nur leere Versprechungen machte. Durch diese und viele weitere Schwindeleien arbeitete er sich Schritt für Schritt nach vorne. Er war so überzeugend, daß selbst viele der ehrlichen, guten Senatoren gewissenhaft hinter ihm standen. Er versprach Besserung und Ordnung aller Verhältnisse – er schien die Lösung zu sein, ein flexibler, dynamischer

Senator, der, als er schließlich mehr Macht bekam, tatsächlich den gesamten Regierungsapparat reaktivierte und immer mehr Komponenten an sich riß.



Als dann alles bereits zu spät war, spielte Palpatine die anderen Senatoren gegeneinander aus, nutzte die Begeisterung für seine Erfolge, um sich schließlich zum absolutistischen Imperator zu ernennen. Er erschuf eine völlig neue Ordnung und wollte fortan die Galaxis beherrschen. Die Senatoren, die sich nun gegen ihn stellten, wurden unbarmherzig verfolgt. Manche von ihnen haben in der Allianz der Rebellion eine zweite Heimat gefunden. Die größte Lüge des Imperators waren seine wiederholten Versprechungen, der Korruption und der sozialen Ungerechtigkeit ein Ende zu setzen. Nach außen hin schien er diese Versprechungen zu erfüllen, aber innen strebte er die Tyrannei tausender Sternensysteme an, er wollte die Bewohner der Galaxis unterdrücken. Palpatines Politik zeichnet sich in seiner gesamten Laufbahn ausschließlich durch Furcht und Gewalt aus. Er ließ ganze Rassen ausrotten. Außerdem war er ein Meister der dunklen Macht, und mit der Hilfe seines Schülers Darth Vader löschte er alle Jedi-Ritter aus, die bis dato versuchten, das Gute in der Galaxis zu erhalten.



Die Tyrannei ging weiter, und selbst während ich diesen Vortrag halte, weitet der Imperator gerade seine Macht auf viele andere Sternensysteme aus. Von Sekunde zu Sekunde wird sein Einflußgebiet und seine Macht größer. Es ist allerhöchste Eisenbahn, etwas dagegen zu unternehmen, Leute!»

Arhul beendete seinen Vortrag mit einer Reihe moralischer Appelle, in denen er uns vor der Macht des Imperators und seinen Handlangern warnte. Ich war beeindruckt, so widersprüchlich war die Realität zu dem, was man uns auf der imperialen Akademie beibringen wollte.

Die Entstehung der Allianz der Rebellen

Nach einigen weniger interessanten Vorträgen in den folgenden Tagen besuchte uns schließlich wieder Arhul Hextrophon, um ein neues Kapitel einzuführen. Er wollte uns alles erzählen über die Geschichte der Rebellion und der aus ihr entstandenen Allianz mehrerer Völker, die sich gegen das Imperium einsetzen wollten.

»Schon lange vor der von Mon Mothma gegründeten Allianz kämpften mehrere Widerstandsgruppen gegen das Imperium. Schon unmittelbar nachdem

die Ziele des selbsternannten Imperators Palpatine sichtbar wurden, fingen einzelne Sternensysteme an zu rebellieren. Viele kleine Widerstandsgruppen entstanden, die sich alle zu Wort meldeten und überall kundtaten, wie sehr ihnen die derzeitige Politik der Regierung widerstrebt. Leider waren diese Grüppchen niemals in der Lage, ernstzunehmenden Widerstand gegen das Imperium zu bieten. Nicht genügend Mittel und fehlende Koordination verurteilten ausnahmslos alle Unternehmungen zum Scheitern. In dieser Zeit stellten die Gruppen keine große Gefahr für den Imperator dar. Zwar war es ihnen vielleicht möglich, gegen das planetarische Militär vorzugehen, sobald der Imperator aber Wind von einer überdurchschnittlich widerspenstigen Gruppe bekam, schickte er seine Marine zu dem entsprechenden System und sorgte ein für allemal für Ruhe. Die meisten Aufruhre wurden derart plötzlich niedergeschlagen, daß selbst die Hauptverantwortlichen selten mitbekamen, was eigentlich mit ihnen geschah. Das Imperium spielte mit seinen Muskeln, und die Überbleibsel der Widerstandsgruppen zerstreuten sich in alle Richtungen.

Die Lage schien ausgesprochen aussichtslos, und die Galaxis hoffte weiterhin auf Frieden, Freiheit und Gerechtigkeit.



Mon Mothma, ein ehemaliges Mitglied des Senats, sah Chancen für eine Verwirklichung dieser Hoffnung. Ihre Idee war, alle vorhandenen Widerstandsgruppen zu einer mächtigen großen Allianz zusammenzuführen. Mit dieser Streitmacht, dachte sie, müßte es möglich sein, dem Imperator ernsthaft Paroli zu bieten. Die Dame schipperte daraufhin durch die ganze Galaxis, kontaktierte alle Widerstandsgruppen und formte viele neue. Schon nach kürzester Zeit war sie so berühmt, daß viele Gruppen befürchteten, sie sei eine Agentin des Imperiums, die darauf aus war, die allerletzten Widerspenstigen aufzuspüren und deren Standort an das imperiale Militär weiterzugeben, das dann zerstörerische Maßnahmen ergreifen konnte. Doch Mothmas Bekanntheit half der Rebellion auch dabei, einige wichtige Industrielle und einflußreiche Adelige für ihre Sache zu gewinnen. Somit würde die Allianz zukünftig an vielerlei Informationen und vielleicht sogar zu einem ordentlichen Inventar von Raumjägern und anderen militärisch notwendigen Einrichtungen kommen.

Mon Mothmas größter Erfolg war allerdings die Corellianische Konferenz, bei der sie drei mächtige Widerstandsgruppen vereinte. Sie verfaßte den »Corellischen Vertrag« der von den Führern der drei Gruppen mit großer Bereitwilligkeit unterschrieben wurde. Man sagt, erst mit diesem Vertrag galt die Allianz der Rebellen als gegründet. Denn von nun an wuchs die Allianz mit rapider Geschwindigkeit, da jetzt alle Aufständler an die Sache der Rebellion glaubten. Im Vertrag versprachen sich die Beteiligten, unter allen Bedingungen zusammenzuarbeiten, um gegen das Imperium vorzugehen. Sie verpfändeten ihr Leben und ihren Besitz der Allianz und schworen, den Kampf weiterzuführen, bis sie oder das Imperium vernichtet waren. Diesem Beispiel folgten Unmengen weiterer kleinerer Gruppen, denn jetzt schien es eine echte Chance zu geben, etwas gegen das Imperium unternehmen zu können. Die Expansion ging schnell, aber vorsichtig vonstatten; die Allianz wuchs niemals übereilt oder ohne das benötigte Maß an Disziplin und Organisation, was zweifellos zu ihrer Schwächung beigetragen hätte.

Die Allianz der Rebellen war nun keine zerstreute, verwirrte Gruppe schwacher, unkoordinierter Widerstandseinheiten. Viele Spenden und Geschenke von Reichen oder Adelligen gingen an die Allianz, und noch mehr boten ein großes Potential an Ressourcen an, auf die die Allianz zurückgriff. Raumschiffe wurden von nicht vorhandenen Firmen gebaut oder von freundlich gesinnten Regierungen sozusagen »gestohlen«. Schon nach einigen Jahren



war die Allianz eine vereinte Kraft für das Gute, straff organisiert und unheimlich effizient.«

Nach dieser Rede, die Arhul ohne weiteres vor einem planetarischen Publikum hätte halten können, schien er wahrhaftig erschöpft. Nur seine Augen leuchteten noch und zeigten uns die Energie, die in jemandem steckt, der sich für eine gerechte Sache einsetzt. Ich fühlte mich nun zwar doch etwas manipuliert, doch mußte ich einsehen, daß hier zwei Seiten gegeneinander kämpften: das Gute gegen das Böse.

Die Ziele der Allianz

»Bis zu diesem Zeitpunkt waren für viele Völker die Ziele der Allianz noch völlig unklar. Imperiale Propaganda-Profis taten leicht daran, die Rebellen als Kriminelle oder Piraten darzustellen oder eine Vereinigung, die das Imperium nur deshalb stürzen will, um sich selbst zu bereichern. Natürlich wollte Mon Mothma auch in dieser Richtung etwas unternehmen, und so veröffentlichte sie kurz nach der Unterzeichnung des Corellianischen Vertrages eine Deklaration, in der sie dem Imperator und dem Rest der Galaxis offen die Ziele der Allianz der Rebellion darstellte. Sie wollte damit ein für alle Mal klarstellen, daß es sich bei den Aussagen des Imperiums nur um perfide Propaganda handelte. Von dieser Deklaration wurden Millionen Kopien erstellt und überall in der Galaxis verteilt, selbst in unbedeutenden Sternensystemen wurde der Gedanke der Rebellion verbreitet. Der Erfolg ließ nicht lange auf sich warten. Viele weitere Planetensysteme fanden den Mut, der Allianz beizutreten. Das Imperium versuchte weiterhin, diese Deklaration unglaublich zu machen, doch tatsächlich wurde dadurch das Ansehen der Rebellion noch größer und das Imperium verlor nur selbst an Glaubwürdigkeit.«

Formale Deklaration der Rebellion (Auszug)

Wir, die Mitglieder der Allianz der Rebellion senden heute diese Deklaration an seine Majestät den Imperator und alle Bewohner der Galaxis, um unser Bemühen und unsere Ziele klar darzustellen.

Wir nehmen die Wichtigkeit und Notwendigkeit der Institution einer galaktischen Regierung ernst. Wir akzeptieren, daß wir uns dieser Regierung beugen und mit gewissen Rechten und Freiheiten für Frieden und Gerechtigkeit bezahlen müssen.

Wir wissen auch, daß Regierungen, die sich über lange Zeit hin bewährt haben, nicht aus voreiligen, vordergründigen Erwägungen ausgetauscht werden sollten, wenn aber eine Regierung Machtmißbrauch und Korruption anwendet, um ihre Stellung zu festigen, ist es unser Recht – ja sogar unsere Pflicht – diese Regierung abzusetzen.

Die Geschichte des galaktischen Imperiums, das sich derzeit an der Regierung befindet, zeigt wiederholt Unrechtmäßigkeiten seiner Mitglieder, die als direkte Kommandos von Euch, Imperator Palpatine, als absolutem Tyrann über die Galaxis angeordnet wurden. Wir beschuldigen Euch dieser Verbrechen:

Ihr habt den Senat, die Stimmte des Volkes, aufgelöst.

Ihr führt eine Politik des Rassismus und des Völkerhasses gegen alle nichtmenschlichen Rassen dieser Galaxis.

Ihr habt die gewählten Führer der Planetensysteme gegen Moffs und Gouverneure Eurer Wahl ausgetauscht.

Ihr habt ohne Rücksicht auf die Steuerzahler willkürlich Steuern angehoben.

Ihr habt Millionen von Lebewesen ohne Gericht, Verhandlung, Verteidigung und Urteil einsperren und töten lassen.

Ihr habt Euch unrechtmäßig Land und Besitz angeeignet.

Ihr habt das Militär weit über das Notwendige hinaus erweitert, lediglich um Eure eigenen Interessen zu wahren.

Wir, die Allianz der Rebellion, erklären deshalb im Namen und in Vertretung aller freien Lebewesen der Galaxis öffentlich unsere Ziele:

Euch und Eure Streitkräfte zu bekämpfen, mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln.

Jedem imperialen Gesetz, das im Widerspruch zu den Rechten freier Lebewesen steht, die Zustimmung zu verweigern.

Euch und das galaktische Imperium zu zerstören.

Alle Lebewesen der Galaxis zu befreien.



Um diese Ziele zu erreichen, opfern wir unseren Besitz, unsere Ehre und unser Leben.

Gegen Ende des Vortrages witzelte Arhul, unsere rebellische Pflicht wäre es, ständig ein Dutzend Kopien dieser Erklärung mizuführen – für alle Fälle. Ich war heilfroh, daß uns das Auswendiglernen erspart blieb.

Die Organisation und das Militär der Allianz

Für die nächsten Vorträge wurde uns ein neuer Dozent vorgestellt. Sein Name war Torr Es und er war der erste Mon Calamari, den ich jemals zu Gesicht bekam. Ich hatte schon oft von dieser fischähnlichen Rasse gehört, konnte mir aber nur schwer vorstellen, wie sie tatsächlich aussah – auf Arda glaubte man sowieso nicht an intelligente Geschöpfe, die anders aussahen als Menschen. Torrs Vortrag behandelte wieder ein ernstes Thema; trotzdem hatte ich Mühe, mir so manchen Lacher zu verkneifen – der Mon Calamari hatte eine Stimme wie eine läufige Bantha-Kuh.

»Wie Ihr gestern erfahren habt, hat es sich die Allianz zur Aufgabe gemacht, den Imperator zu stürzen und sein Imperium zu vernichten. Mit Worten kann man da natürlich nicht viel erreichen. Für solcherlei Aktionen ist natürlich das Militär der Allianz zuständig. Es hat der imperialen Marine den Krieg erklärt. Tatsächlich ist jeder rebellische Soldat bereit, für diese Aufgabe sein Leben zu opfern. Erschreckt nicht; aber hier steht jeder Mann hundertprozentig hinter der Rebellion. Ob es sich nun um Funker, Techniker, Mechaniker, Strategen, Piloten oder Offiziere handelt; jeder ist bereit in jeder Situation sein Bestes zu geben. Ihr müßt wissen: Das Militär der Allianz bekämpft die imperiale Marine prinzipiell überall, wo sie ihr begegnet – egal, ob im Weltaum, in Ballungszentren, in Planetenatmosphären oder in Asteroidenfeldern. Das scheint Euch jetzt vielleicht etwas übertrieben, aber unsere Idee ist, das Imperium überall zu schwächen, und wenn der Verlust auf imperialer Seite auch noch so klein sein mag. Damit bringen wir nämlich zusätzlich eine gehörige Portion Chaos in die Organisation des Imperiums. Die Aufgabe ist sicherlich schwer und wir haben auch schon viele frustrierende Niederlagen erlitten, die einzelnen Mitglieder der Allianz lassen sich aber niemals entmutigen – im Gegenteil. Eure Kampfgenossen wirken sogar etwas übermütig, wenn sie behaupten, jeder Rebell könne es mit zehn Imperialen aufnehmen. Wir haben Statistiken, die das übrigens belegen! Die Moral ist, wie man am Kampflied der Allianz erkennen kann, sagenhaft und ich bin stolz darauf:

»Die Bezahlung ist lausig;
das Essen noch schlimmer;
aber so zäh wie ein Wookie-Magen
sind wir schon immer!«

Das Oberkommando, das Gehirn des gesamten Allianz militärs, von dem Ihr noch viel hören werdet, obliegt Mon Mothma und ihren engsten militärischen Beratern. Es ist Mothmas Werkzeug, mit dem sie ihre Kriegs-, Kommando- und Kontrollvorstellungen realisieren kann. Für eine Struktur, die die Arbeit von Millionen von Lebewesen organisiert, ist das Oberkommando überraschend klein, denn es besteht aus knapp tausend Offizieren. Die wahre Stärke des Oberkommandos liegt aber in seiner Flexibilität, Reaktion und Initiative. Es gibt dort keine »Knopf-Drücker«, stumpfsinnige Bürokraten oder Offiziere, die auf ihre Pensionierung warten. Ein Offizier im Oberkommando muß mit Feuereifer mitmachen, sonst wird er ausgetauscht.

Das Oberkommando ist zuständig für die gesamte Strategie der Allianz. Es plant größere Operationen der Flotte und der alliierten Streitkräfte. Kleinere Aktionen werden an die jeweiligen Sektorkommandos weitergegeben. Das sind sozusagen kleinere Allianz-Außenposten, die in bestimmten Systemen für Chaos sorgen, aber niemals über mehrere Planeten hinweg operieren. Um alle Operationen sorgfältiger überwachen zu können und unter Umständen sogar extrem schnell auf imperiale Überraschungen reagieren zu können, befindet sich das Oberkommando meist bei der Flotte. Hauptbestandteil dieser Flotte sind die Allianzstreitkräfte. Diese stehen unter direkter Kontrolle des Oberkommandos und können daher schneller als irgendeine andere große Militärorganisation der Galaxis reagieren. Diese Streitkräfte beinhalten die verbundenen Raumjägergeschwader, die meisten Hauptversorgungseinheiten und kleinere, aber trotzdem schlagkräftige Bodenkampfeinheiten für außergewöhnliche Fälle. Die Allianzstreitkräfte sind ständig in Bereitschaft, um schnell jede sich bietende Gelegenheit beim Schopfe zu packen, dem Imperium eins auszuwischen. Alle Anwärter auf ein Raumjägerkommando sollten sich das gut überlegen. Es gibt wahrhaft ruhigere Jobs in der Allianz, als ständig mit einem Pilotenanzugbündel unterm Arm herumzulaufen und auf einen Piepston hin, jede – noch so dringliche Tätigkeit aufzuschieben, um in den Jäger zu steigen.

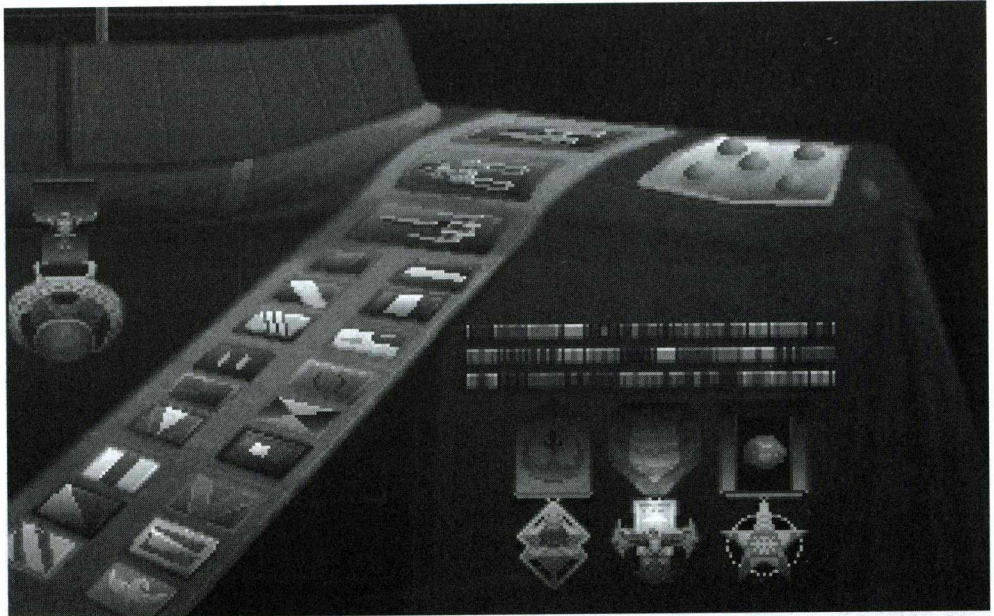


Die gerade erwähnten Sektorstreitkräfte sind halb-autonome militärische Einheiten mit der Aufgabe den Kampf in ihren festgelegten Sektoren, oft handelt es sich nur um bestimmte Planetensysteme, aufrechtzuerhalten. Meist sind sie so unabhängig von der großen Flotte der Allianz, daß sie viele Entscheidungen ohne das Oberkommando treffen können. Sektorstreitkräfte sind sozusagen eigene kleine Welten im Universum der Allianz. Sie bestehen grundsätzlich aus Raumjägergeschwadern, Bodenkampfeinheiten, Kommunikationsdiensten und eigentlich allem übrigen, was man benötigt, um eine kleine Militärorganisation aufrechtzuerhalten. Jede Sektorstreitkraft ist eine komplette Kampfeinheit, die in der Lage ist, ohne Versorgungsnachschub in wochenlange Kämpfe verwickelt zu werden. Natürlich ist das nicht die Regel, denn sollte ein derart gewaltiger Kampf stattfinden, wird die Flotte höchstwahrscheinlich Unterstützung bereitstellen, denn eine totale Niederlage bringt der Allianz überhaupt nichts.

Der ranghöchste Offizier im Militär der Allianz ist Mon Mothma, die den Titel des Commander in Chief hält. Sie hat nahezu uneingeschränkte Macht über die Kriegsmaschinerie der Allianz. Da sie hier einer Diktatur gefährlich nahe kommt, werden Entscheidungen nicht allein von ihr getroffen. Sie berät sich mit professionellen Militärexperten im oberen alliierten Kommando.«

Das war nun aber genug Theorie für's Erste. Rebellion ja – aber nicht nur auf dem Papier. Es wurde endlich Zeit, daß wir zeigen durften, was in uns steckte.

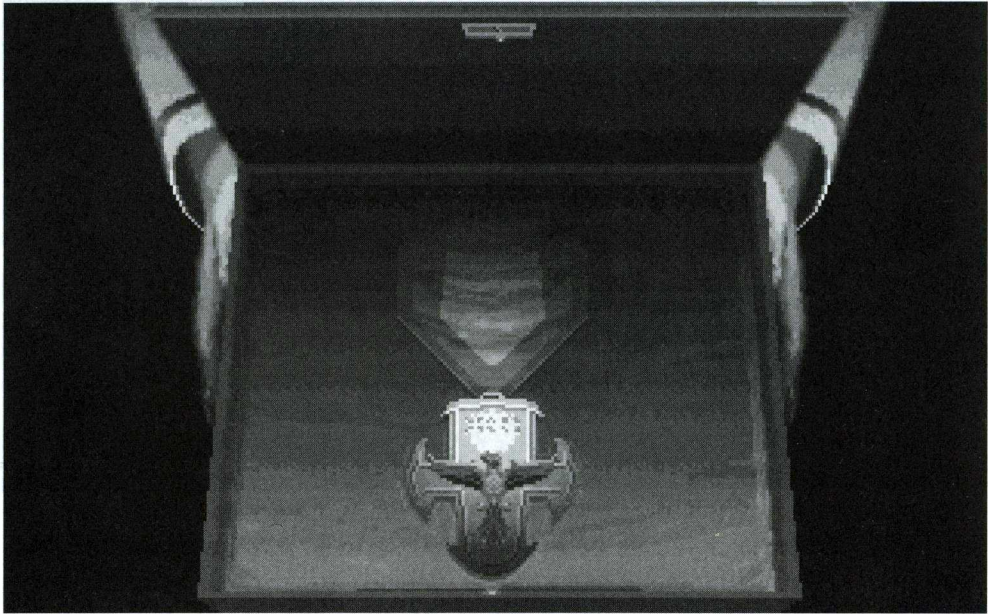
Rangabzeichen und Kampf-Verdienst-Medaillen



Erster Rang – Das Corelliansche Kreuz:

Diese Verdienstmedaille symbolisiert die Geburt und daher die Essenz der Allianz.

Im Corellianischen Vertrag vereinte Mon Mothma drei bislang unabhängige Widerstandsgruppen, die in ihrer Größe so entscheidend waren, daß sie zukünftig die eigentliche Basis für die Allianz darstellten. Mon Mothma schmiedete hier die innerste Struktur der organisierten Rebellion und brachte den Kampf gegen den Imperator in Bewegung.



Zweiter Rang – Das Medaillon von Mantooine:

Die Widerstands- und Freiheitskämpfer des Planeten Mantooine führten einst einen gewaltigen Schlag gegen einen Außenposten des Imperiums durch – einen Überraschungsangriff, der wegen der Überlegenheit des Imperiums allerdings schon vorher zum Scheitern verurteilt war.

Die Mantooiner wurden in einem grauenvollen Massaker kaltblütig ermordet. Viele andere Widerstandsführer wollten ihre Truppen nicht in ein ähnliches Massaker schicken und schlossen sich deshalb der Allianz an, um ihre Kräfte zu vereinen. Diese Medaille ehrt den Mut und die Aufopferungsbereitschaft der Mantooiner.



Dritter Rang – Der Stern von Alderaan:

Diese Verdienstmedaille steht für den Frieden in der Galaxis. Bail Organa, der Führer des Planeten Alderaan, schaffte es, Waffen auf seinem Heimatplaneten gänzlich abzuschaffen. Alderaan war der Inbegriff für Frieden.

Bail Organa riskierte selbst als Senator sein Leben, um Mon Mothma und der Rebellion Informationen – aus erster Hand – beschaffen zu können. Diese Medaille ehrt auch seine Aufopferungsbereitschaft und seinen Mut.



Der Halbmond des Kalidor:

Auf dem Planeten Davnar lebt der Raubvogel Kalidor, dessen Grazie und Kraft unerreicht von allen Fluggeschöpfen der Galaxis ist. Er ist perfekt.

Seine spektakulären Flugmanöver und die faszinierende Präzision seiner Flugmanöver symbolisieren die Ziele unserer Kampfpiloten. Der Halbmond des Kalidor wird Piloten, die sich als außergewöhnlich mutig im Dienst bewährt haben verliehen. Er zeichnet Mut und Fertigkeit aus, ist die angesehenste Auszeichnung der Piloten der Allianz. Zu Trägern dieser Medaille sieht man mit großem Respekt auf. Für diejenigen, die sich bewähren gibt es fünf Stufen: Bronze Cluster, Silver Talons, Silver Scimitar, Golden Wings und Diamond Eyes. Letztere wurde bislang noch keinem Piloten verliehen.



Die Kunst des Fliegens

Im folgenden Teil des Buches möchte ich Euch über die Raumschiffe der Allianz und die verschiedenen technischen Aspekte der elektronischen Anlagen informieren. Das ist Basiswissen für das perfekte Beherrschen der Raumjäger.

Theorie der Raumschifftechniken

Triebwerke

Der Hyperdrive ist ein Wunder der modernen Technologie. Versorgt von unglaublich starken Fusionsgeneratoren werfen Hyperdrive-Triebwerke Raumschiffe in den Hyperraum, eine Dimension des Raumzeitalters, die nur durch Überlichtgeschwindigkeit erreicht werden kann. Theorie und Wirklichkeit von Hyperspacereisen werden nur von wenigen, aber sehr trainierten Astrophysikern verstanden und selbst diese müssen in einigen Punkten eingestehen, daß manche Aspekte des Hyperraums rätselhaft bleiben.

Dennoch sind einige Dinge klar. Der Hyperraum ist mit dem echten Weltraum identisch: Jeder Punkt im Hyperraum hat einen korrespondierenden Punkt im Weltraum. Mit anderen Worten: Wenn man im Weltraum nach Norden geflogen ist und in den Hyperraum springt, fliegt man auch dort nach Norden. Man kann sagen, daß alle Objekte des Weltraums im Hyperraum eine Art Schatten haben – und hierin besteht die Gefahr der Hyperraum-Reisen.

Das ist der Grund, warum Astrogation und Astrogationscomputer so wichtig sind und warum sie auf vielen hyperraumfähigen Schiffen standardisiert sind. Für den Hyperraum-Flug müssen sorgfältige Berechnungen durchgeführt werden, damit das Raumschiff nicht in einen Planeten oder eine Sonne fliegt, während es durch den Hyperraum jagt. Nur Dummköpfe wagen einen Sprung in den Hyperraum ohne die neuesten Astrogationstabellen und Astrogationsdroiden oder -computer.

Viele Droiden oder Astrogationscomputer, die in Raumjägern verwendet werden, können nur Daten für einen Hyperraumsprung auf einmal behalten. Andere, so z.B. der Y-Wing der Allianz, speichern dagegen bis zu zehn Sprünge.

Größere Sternenschiffe wie die Sternenzerstörer oder ähnliche Modelle haben natürlich wesentlich leistungsfähigere Astrogationscomputer an Bord, mit denen sie nahezu unbegrenzt im Hyperraum hin- und herspringen können, um jede denkbare Position zu erreichen.

Aber selbst mit bewährten Astrogationsmaschinerien können Fehler passieren. Es gibt Millionen Sterne in der Galaxis und Milliarden Planeten (ungeachtet der unzähligen Asteroiden und Planetoiden); der Raum ist nicht statisch – was vor einigen Tagen ein sicherer Kurs war, kann inzwischen mit Bruchstücken kollidierter Raumschiffe oder anderen Objekten verschmutzt sein. Experten vermuten, daß die Position von über 90% aller größeren Objekte im Weltraum unbekannt ist! Da nützt selbst der beste Astrogationscomputer nicht viel – auch auf vermehrt geflogenen Routen ist man nicht sicher.

Glücklicherweise ist der Weltraum aber zum größten Teil leer. Pro Tag werden Millionen von Hyperraumsprüngen gemacht – nur ein Bruchteil scheitert.

Unterlichtantriebe bewegen Raumschiffe durch den realen Weltraum. Diese Triebwerke setzen mehr Energieaufwand voraus als sog. Repulsorlift- Triebwerke – die ja lediglich die Schwerkraft aufheben und als Bezugsobjekt beispielsweise einen großen Planeten benötigen. Unterlichtantriebe brauchen dies nicht und sie funktionieren auch ganz anders als Hyperdrives.

Obwohl es über den Weltraum verteilt viele Arten von Unterlichtantrieben gibt (Feststoffraketen, Atomtriebwerke, Solarsegel), ist der am häufigsten und hauptsächlich vom Imperium genutzte Typ das Hoersch-Kessel-Ionentriebwerk. Was ursprünglich vor Hunderten von Jahren ein außergalaktisches Wesen in die Zivilisation brachte, findet man heutzutage in nahezu jedem Gefährt.

Der Hoersch-Kessel ist außerordentlich effizient und sehr leistungsstark. Obwohl er am besten mit Uranium oder anderem schweren Metall arbeitet, kann er durch leichte Modifikationen dazu gebracht werden, mit nahezu jedem Material der Galaxis zu fliegen.

Ein anderer Vorteil des Hoersch-Kessels ist seine Flexibilität. Durch Modifikation der Größe kann er in jedem Raumschiff Verwendung finden. Für Raum-

jäger benutzt man eine kleine Version, die man durch einfache Vergrößerung in größere Kreuzer einbauen kann.

Im Gegensatz zu Hyperdrives bewegt der Hoersch-Kessel die Schiffe mittels einer Fusionsreaktion durchs All. Der Treibstoff wird in jedem Fall bei dem Triebwerksvorgang in geladene Teilchen gewandelt. Der Schub entsteht hierbei durch das Hinausschleudern der erzeugten Energie. Die Richtung, in die das Raumschiff fliegen soll, wird dann beispielsweise durch kleinere Hoersch-Kessel und andere technische Feinheiten berichtigt.

Da aus dem Hoersch-Kessel-Triebwerk eine enorme Hitze und sogar leichte Radioaktivität entweicht, sind sie in der Atmosphäre vieler Planeten verboten. In solchen Fällen muß man auf das Repulsorlift-Triebwerk zurückgreifen. Dementsprechend schützt sich auch das Wartungspersonal dieser Triebwerke ausreichend vor der radioaktiven Strahlung.

Schutzschildsysteme

Prinzipiell gibt es zwei verschiedene Schutzschildsysteme: Partikelschilde und Strahlen/Energieschilde. Für einen wirkungsvollen Schutz sollte man eine Kombination aus beiden Typen verwenden, was man im allgemeinen auch bei militärischen Schiffen vorfindet.

Partikelschilde schützen gegen Raketen und Raummüll, die Schilde müssen allerdings abgeschaltet werden, wenn das Schiff einen eigenen Raketenangriff startet. Eine Deaktivierung ist ebenfalls nötig, wenn das Schiff Fahren oder Jäger aufnimmt.

Strahlen/Energieschilde schützen gegen Laser oder andere energiegeladene Strahlen. Sie benötigen gehörige Ladungen Energie, um lückenlos zu funktionieren. Daher aktivieren die meisten Schiffe ihre Schilde nur, wenn sie in eine Schlacht ziehen. Da dieser Schildtyp sowieso nur im Kampf Verwendung findet, ist er in manchen Regionen verboten. Schiffe, die nicht zum Imperium gehören, müssen die Installation eines Strahlen/Energieschildes vorher bei den Behörden anmelden und einen Grund für die Bewilligung des Antrages angeben. Eine Registrierung ist aber leicht zu haben, Angst vor Piratenüberfällen genügt in den meisten Fällen.



Waffensysteme

Laser- und Blasterkanonen werden normalerweise auf leicht bewaffneten Schiffen installiert, wie z.B. Raumjägern oder Lizenzhandelsschiffen. Sie ermöglichen eine Dauerfeuerfunktion, neigen aber oft zur Überhitzung. Die Farbe der Laser ist im Prinzip beliebig, bei allen Waffen besitzt der Strahl aber einen für den Menschen erkennbaren Farbton, damit der Schütze sieht, wohin seine Schüsse gehen.

Einige Laser können ihre Strahlenfarbe jeder Wellenform des elektromagnetischen Spektrums anpassen. Dies ermöglicht dann sogar, »unsichtbar« zu schießen, um einen zusätzlichen Überraschungseffekt zu erzielen. Da jedoch diese Strahlen bereits von einfachen Detektoren aufgespürt werden, sind diese Taktiken von minderer Effektivität.

Größere Schiffe verfügen naturgemäß über größere Schilde und haben meist auch größere Ziele. Dafür setzt man sog. Turbolaser ein. Diese Turbolaser sind mit großen Turbinengeneratoren und Energiespeicherbänken verbunden, damit ein sehr kräftiger Laserstrahl erzeugt werden kann.

Weil jedoch eine Menge Zeit benötigt wird, die Energie nach einem Schuß wieder herzustellen, können die meisten Turbolaser nicht so häufig schießen wie einfache Laser. Im Gegenzug richten sie natürlich erheblich mehr Schaden an. Der Besitz von Turbolasern wird streng kontrolliert. Theoretisch hat nur das Imperium, die Sektor- oder die lokale Regierung die Berechtigung, solche Waffen zu konstruieren oder aufzustellen.

Protonentorpedos, Concussion Missiles und Bomben finden am meisten Verwendung bei Bodenattacken. Dies rührt daher, weil selbst kleine Jäger wie der Z-95 Headhunter diese Waffen tragen können und dabei auch relativ leicht durch Verteidigungsgürtel in niedriger Höhe hindurchstoßen, ohne durch eine schnelle Abwehr gestoppt zu werden.

Im Gegensatz zu Turbolasern, die in großen Sternenerstörern installiert sind, sind diese Raketen und Bomben besonders wirksam gegen Strahlen/Energie-Schilde. Lediglich Partikelschilde können wirkungsvoll gegen diese Waffen schützen.

Protonentorpedos tragen einen protonenverstreuernden Sprengkopf. Concussion- Missiles und Bomben tragen einen Sprengkopf mit konzentrierter geballter Energie, die die Schilde schwächt. Wenn solche Waffen explodieren, tragen zusätzliche Erschütterungen auch noch dazu bei, daß empfindliche In-

strumente und Ausrüstungen der Raumschiffe Schaden nehmen. Stehen mehrere Raumschiffe beieinander, kann diese Explosion sogar mehrere Ziele treffen.

Wenn man ein Raumschiff eher schwächen will, anstatt es gleich zu zerstören, kommen die Ionenwaffen ins Spiel. Ionisierte Partikel mit hohen Energieladungen können sämtliche elektronischen Geräte, Computer und damit die Kontrolle über ein Raumschiff lahmlegen. Schiffe benutzen Ionenkanonen, um Feinde zu lähmen – mit einer leichteren Bewaffnung kann das feindliche Schiff dann schließlich schneller zerstört werden.

Sensorsysteme

Der Begriff »Sensor« umfaßt komplexe Gerätschaften, die alle Arten von Dingen aufspüren und analysieren: Lichtwellen, Radiowellen oder andere elektromagnetische Ausstrahlung; Geräusche, Bewegungen und Vibrationen; gravitative, nukleare oder magnetische Felder; Hitze, Druck, Chemikalien oder sogar andere Sensoren. Im Prinzip ist alles ein Sensor, was die Wahrnehmungsfähigkeit einer Person erweitert – von Nachtsichtgeräten über Geigerzähler bis hin zu elektromagnetischen Fluxdetektoren großer Reichweite.

Die meisten Schiffe benutzen Sensoren zwar für friedliche Zwecke – Navigation und Kollisionsverhinderung, Erkundung und Erforschung – die Rebellion und die steigende Piraterie zwingt aber viele Schiffe, neue Sensoren zu erstehen oder die alten auf Vordermann zu bringen.

Die wichtigste Aufgabe für Militärsensoren ist das Aufspüren von Schiffen. Bedenkt man die enorme Feuerkraft von Schlachtschiffen, so ist oft ein einziger Schuß entscheidend für einen ganzen Kampf. Um die anderen Schiffe zu finden, sucht man nach Hitze, elektromagnetischen Wellen, gravitativen Turbulenzen, Bewegung, Radiowellen, Lichtreflektionen und anderen Phänomenen.

Viele Sensoren analysieren ein breites Spektrum von Daten, die aufgespürt werden. Andere spezialisieren sich auf bestimmte Energiefelder oder Objekte. Die Reichweite von Sensoren geht von kurz (einigen Kilometern) bis extrem weit (bis zu einer Million Kilometern), wobei spezialisierte Sensoren meist eine größere Reichweite haben als allgemeine. Weil Raumjäger in ihrer Größe und Computerkapazität etwas beschränkt sind, müssen sich deren Piloten mit etwas schlechter bestückten Sensoren zufriedengeben.



Lebenserhaltungssysteme

Jedes Sternenschiff verfügt über ein Lebenserhaltungssystem, das den Besitzern erlaubt, die forschende kalte Unbelebtheit des Weltraums mit relativem Komfort zu überwinden. Welche Umgebung das System produzieren soll, hängt natürlich von dem Typ des Besitzers ab, auf den es sich einstellen muß. Alle Lebenserhaltungssysteme müssen eine Atmosphäre erzeugen, in der man atmen kann, eine komfortable Gravitation gehört ebenso dazu.

Die meisten Lebenserhaltungssysteme, die eine Atmosphäre erzeugen, werden um chemische Konverter gebaut. Egal ob es sich nun um einen biologischen oder synthetischen Konverter handelt, er nimmt die Abfallprodukte des Passagiers auf und verwandelt sie zurück in wiederverwertbare Form. In Raumjägern sind die Konverter einfache Miniaturrecyclinganlagen; aber in großen Kreuzern können die Konverter gigantische Systeme sein, die in der Lage sind, mehrere verschiedene Lebensformen zu versorgen.

Dennoch ist in einigen Raumjägern kein Konverter installiert, z.B. in den imperialen TIE-Fightern. Hier wurde ein Lebenserhaltungssystem in die Fluguniform des Piloten eingearbeitet.

Viele Sternenschiffe haben Konverter, die fähig sind, für viele spezielle Lebensformen eine atembare Atmosphäre zu schaffen. In einigen Raumjägern geht das sogar so weit, daß ein Antigravitationsfeld aufgebaut werden kann, das alle schwerkraftändernden Manöver abschwächt; auf diese Weise werden Blackouts und Redouts vermieden. Der Pilot wird fast in eine Art Schwerelosigkeit versetzt, die ihn trotz der Beschleunigung oder Verzögerung bei jedem Manöver umgibt.

In größeren Sternenschiffen ist die Situation etwas anders. Große Schwerkraftgeneratoren, versorgt von Haupttriebwerken oder Zusatzenergiezellen, erzeugen ein konstantes Gravitationsfeld, das auf die Besitzer des Schiffes eingestellt wird. Auf Luxusschiffen gibt es beispielsweise Bereiche, in denen die Gravitation etwas abgeschwächt wird, um vielleicht alten Menschen, die nicht mehr so mobil sind, das Bewegen zu erleichtern. Andere Gravitationsfelder ermöglichen bestimmte Sportarten, in den Frachträumen wird auf hohe Gravitation geachtet, damit die Fracht sicher steht. Natürlich ist solch ein Komfort wirklich nur auf Luxusschiffen verfügbar. Die Gravitationssysteme kleinerer Frachter sind längst nicht so flexibel.

Benutzung des Bordcomputers

Bevor der Bordcomputer benutzt wird, ist es erforderlich, im Dos die Tastenkombination **[Alt] + [Strg] / [Ctrl] + [F1]** zu drücken, damit die Tastatur auf amerikanische Belegung gestellt wird. Nur hier funktionieren die angegebenen Steuertasten.

Die Allianz benutzt für den X-, Y-, und A-Wing zwar recht unterschiedliche Bordcomputer, in puncto Betriebssystem und Bedienung ähneln sie sich aber alle. Lediglich raumschifftypische Extrafunktionen werden auf unterschiedliche Weise aktiviert.

Die Flugsteuerung ist bei allen Raumjägern exakt dieselbe: Mit Hilfe einer Maus oder eines Joysticks kann man die Nase rauf und runter bewegen, eine Drehung machen oder bei gleichzeitig gedrückter rechter Maustaste oder dem oberen Joystickknopf um die eigene Achse des Jägers nach links oder rechts rollen. Ein Druck auf die linke Maustaste oder den Joystick-Feuerknopf feuert einen Schuß des aktuell eingestellten Waffensystemes ab, mit der rechten Maustaste oder dem oberen Joystick-Feuerknopf alleine wird das Ziel, das sich im Augenblick im Visier des Jägers befindet, selektiert (siehe **[U]** bei Zielsteuerung).

Reaktorsteuerung

Der Reaktor ist das Herz jedes Raumjägers. Er liefert ein Potential an Energie, das der Pilot je nach Flugerfahrung und Flugsituation unterschiedlich einsetzen kann. Prinzipiell gilt, daß alle überschüssige Energie in vollem Maße den Triebwerken zugute kommt, d.h. also je mehr Energie an anderen Stellen gespart wird, desto schneller fliegen die Jäger. Hier gibt es natürlich ganz unterschiedliche Geschwindigkeitsgrenzen bei den drei Jägern; der X-Wing fliegt maximal 150, der Y-Wing 100 und der A-Wing 180 Einheiten.

Jeder Schuß aus einem der Waffensysteme kostet Energie, die für das nächste Feuern wieder aufgeladen sein muß. Bei erhöhtem Energieaufwand durch den Reaktor wird ein Akkumulator aufgeladen, der die Energie für mehrere aufeinanderfolgende Schüsse speichert. Je mehr Energie aus dem Reaktor in diesen Akkumulator fließt, desto schneller und satter wird er aufgeladen. Bei vollständigem Abschalten des Reaktors aus dem Waffenkreislauf ist bald nicht mehr genug Energie zum Schießen vorhanden. Mit Hilfe der Taste **[F9]** auf

der Tastatur des Bordcomputers wird dem Waffensystem 25% mehr Energie zugeführt. Bei nochmaligem Drücken dieser Taste bei vollem Energieaufwand, fängt die Skala wieder bei 0% an. 50% Waffenenergie ist ein Wert, mit dem Waffen durchschnittlich lange einsatzbereit bleiben.

Bei den Schutzschilden funktioniert es ähnlich. Durch Drücken der Taste **[F10]** kann ihnen vom Reaktor wiederum in 25%-Schritten Energie zugeführt werden. Bei 100% regenerieren sich die Schilde wieder recht flott. Bei 0% bauen sie sich sogar wieder soweit ab, daß nur noch die metallene Haut des Raumjägers vor Feindkontakt schützt.

Mit Hilfe zweier zusätzlicher Tasten auf der Tastatur ist es möglich, falsch genutzte Energie dem jeweils anderen Verbrauchssystem zuzuführen. **[ö]** oder **[ö] + [F9]** leitet Energie von den Schilden in den Laser, mit **[ä]** oder **[ö] + [F10]** leitet man Energie aus dem Laser in die Schilde.

Triebwerksteuerung

Die Triebwerke bieten zwar eine Unmenge Konfigurationsmöglichkeiten für die unterschiedlichsten Flugzwecke. Für den Kampfflug wurden die Bordcomputer jedoch auf einige Standards programmiert.

Mit der Taste **[←]** erreicht man die maximale Leistung der Triebwerke, sozusagen den vollen Schub. Er ist einzusetzen bei schnellstmöglicher Näherung an ein Ziel oder Flucht vor unmittelbarer Gefahr. Befinden sich jedoch viele Objekte in der Richtung des eingeschlagenen Kurses, ist erhöhte Aufmerksamkeit verlangt. Das Trainingsgelände dürfte die meisten Piloten mit dem Umgang von höheren Geschwindigkeiten bei zahlreichen Hindernissen vertraut machen.

Die Taste **[ü]** schaltet die Triebwerke auf 1/3 Schub. Dies entspricht einer angenehmen Kampfgeschwindigkeit für manövriunerfahrene Piloten.

Mit **[+]** werden die Triebwerke auf 2/3 Schub konfiguriert. Da Waffensysteme und Schilde sowieso einiges an Reaktorenergie verschlingen, ist dies die optimale Kampfgeschwindigkeit zwischen zu langsam und zu schnell. Es ist auch genug Freiraum für Manövrierfähigkeit übrig.

[#] schaltet sämtliche Triebwerke ab.

Mit **[+]** und **[-]** auf dem Zehnerblock der Tastatur läßt sich Geschwindigkeit noch feiner justieren – sofern in der Hitze des Gefechtes genug Zeit dafür bleibt.

Der Sprung in den Hyperraum wird mit der Taste **[H]** aktiviert. Es wird dabei der vorher in die R2-Einheit eingespeiste Hyperraumkurs geflogen. Ein Umprogrammieren ist für die aktuellen Missionen nicht vorgesehen. Um erfolgreich in den Hyperraum zu springen, justiert sich der Raumjäger automatisch in die zu springende Richtung. Der Sprung wird jedoch durch Objekte verhindert, die sich in unmittelbarer Nähe der Beschleunigungsstrecke befinden. Daher ist es auch äußerst kompliziert, sich einem Kampf durch einen Sprung in den Hyperraum zu entziehen.

Beim X-Wing können zusätzlich noch die Tragflächen in zwei verschiedene Positionen gebracht werden. Normale Flug- und vor allem Kampfposition der Tragflächen ist die, in der die Flügel von hinten gesehen einem X entsprechen. Hier entfalten die an den vier Enden angebrachten Laser auch ihre größte Wirkung. Zusammengefaltet werden die Tragflächen nur zu Start, Landung oder Flug durch eine Atmosphäre. Hierzu dient die Taste **[F]**, die bei den anderen Raumjägern keine Funktion auslöst.

Schutzschildsteuerung

Die Schutzschilde wurden ebenfalls standardisiert. Die Taste **[S]** schaltet durch drei verschiedene Schildkonfigurationen, die durch eine Hebelanzeige auf dem Display und die Schutzschildanzeige dargestellt werden. In Position 1 (Hebel nach vorn) wird der größte Anteil der Schildenergie auf die Frontaldeflektoren umgeleitet. Der Schild endet etwa in der Mitte des Raumjägers. Angreifen von hinten wäre man somit hilflos ausgeliefert, es sei denn, etwas überschüssige Energie sorgt auch hinten für leichten Schutz. Die nächste Schildposition (Hebel in der Mitte) justiert die Schutzschilde rund um den Jäger, d.h. vorne sowie hinten wird gleich viel Schutz geboten. Die letzte Konfiguration (Hebel hinten) gibt den maximalen Schutz achtern, was wichtig wird, wenn man von einem Angreifer verfolgt wird. Überschüssige Energie wird dem Frontaldeflektor zugeteilt.

Kleiner Tip: Bei gleichmäßig aufgeteiltem Schutzschild kann es mitunter vorkommen, daß durch Treffer achtern oder am Bug trotzdem Unregelmäßigkei-

ten zwischen Frontal- und Rückendeflektoren auftauchen. Durch dreimaliges Drücken der **[S]**-Taste ist die Energie dann wieder gleichmäßig verteilt.

Waffensysteme

Jeder der drei Allianz-Raumjäger ist mit unterschiedlichen Waffensystemen ausgestattet. Der X-Wing besitzt vier Laser-Kanonen und zwei Protonentorpedo-Schächte, der A-Wing ist mit zwei Laserkanonen und zwei Schächten für Concussion Missiles ausgestattet, der Y-Wing schließlich hat zwei Laser-Kanonen, zwei Ionen-Kanonen und ebenfalls zwei Schächte für Protonentorpedos (Details bei den entsprechenden Beschreibungen der Raumjäger). Eines dieser Waffensysteme ist immer aktiv und reagiert auf Feuerknopfdruck oder Betätigen der Taste **[←]**. Aktivieren eines anderen Waffensystemes ist immer mit der Taste **[W]** möglich.

Zusätzlich ist es noch möglich, über den Bordcomputer die Schußkonfiguration des eingestellten Waffensystemes zu steuern. Mit **[X]** lassen sich beim X-Wing die Laser beispielsweise so konfigurieren, daß sie alle vier nacheinander, zwei oder schließlich alle vier gleichzeitig schießen. Je mehr Schüsse einer Waffe abgegeben werden, desto länger ist natürlich die Ladezeit durch den Waffenakkumulator. Es empfiehlt sich daher abzuwägen, ob man ein sicheres Ziel mit einem gewaltigen kombinierten Schuß beseitigt oder ein unsicheres durch mehrere halbwegs kontrollierte Schüsse – vielleicht per Zufall – trifft.

Zielsystem

Die Sensoren- und Zielvorrichtungen eines Raumjägers sind äußerst kompliziert. Auch hier hilft der Bordcomputer, einige Optionen zu vereinfachen. Prinzipiell befindet sich ein erfaßtes Ziel im Display. Mit verschiedenen Tasten läßt sich ein jeweils anderes Ziel selektieren: Die Reihenfolge, in der die Ziele von den Bordsensoren erfaßt werden, kann mit **[T]** in richtiger und mit **[Z]** in umgekehrter Reihenfolge abgerufen werden. Das ist eine ungewöhnliche Selektionsmethode, da die Ziele dann willkürlich und unsortiert im Weltraum verteilt sind. Die Selektion wird erst dann sinnvoll, wenn man ein bestimmtes Ziel im Auge hat, beispielsweise als Pilot eines Y-Wing einen Frachter, den es zu zerstören gilt. Mit Hilfe der **[T]**-Taste sucht man ihn in der Liste und kann ihn schließlich genau anfliegen (mehr dazu bei den übrigen Bordcomputer-Funktionen). **[R]** setzt das gegnerische Schiff, das dem eigenen Raumjäger am nächsten steht, in das Zieldisplay. Dabei spielt es keine Rolle,

ob es sich vor oder hinter einem befindet. [U] schließlich wählt das Ziel, das sich im Augenblick im Visier befindet. Wenn keines da ist, wird auch nichts selektiert.

Bei normaler Einstellung des Zieldisplays ist der sog. Identifikationsmodus aktiviert. Er zeigt Reißzeichnungen des Zieles und einige mehr oder weniger unbedeutende technische Daten an – allerdings kann man sich bei ihnen allerhöchstens auf die angezeigte Distanz und den Beschädigungsgrad verlassen. Durch Drücken der Taste [I] wird der Zielerfassungsmodus gewählt. Auf dem Display erscheint ein Visier und ein Punkt, der das Ziel im Verhältnis zur Schußrichtung zeigt. Hier ist ein exaktes Zielen erst möglich.

Mit [O] wird der Zielcomputer komplett ausgeschaltet, was nur zu empfehlen ist, wenn einem die Macht wirkungsvoll zur Seite steht.

Übrige Bordcomputer-Funktionen

Bei strategisch komplexen Schlachten kommt ein wichtiges Feature des Bordcomputers zur Geltung: Eine taktische Karte wird bei Druck auf die Taste [M] dargestellt. Wegen der begrenzten Darstellungsmöglichkeiten des Bordcomputers wird hier kurzerhand ein völlig eigener Bildschirm eröffnet und die Zeit eingefroren, damit ein sinnvolles Planen aufgrund der Karte möglich ist. Alle Raumschiffe, die sich zum aktuellen Zeitpunkt im Missionsgeschehen befinden, werden auf eine zweidimensionale Umgebungskarte projiziert. Hier ist es nun möglich, die Mission nochmals theoretisch durchzugehen, die Ziele optisch zu erfassen oder auch nur einfach einen Überblick über die laufende Raumjägerschlacht zu gewinnen.

Daneben wird durch Druck auf die Taste [B] nochmals der Text zur Mission wiedergegeben, ganz einfach um Leuten, die die Missionsbesprechung mal wieder verschlafen haben, einen Tip zu geben, worum es hier nochmal geht.

Zu guter Letzt läßt sich die bordeigene R2- oder Reparatur-Einheit (beim A-Wing) durch die Taste [D] aktivieren. Es folgt eine Schadensmeldung und eine Reparaturliste sowie die Anzeige, wieviel Zeit die einzelnen Reparaturen benötigen. Es ist möglich, den Reparaturen Prioritäten zuzuordnen, wenn einige beschädigte Teile für den Piloten beispielsweise wichtiger sind, als sie es für die R2-Einheit erschienen.

Flugrekorder

Um die Missionen und Flugmanöver später auswerten zu können, lässt sich ein neuartiges Rekordersystem durch Tastendruck **[C]** aktivieren und durch **[V]** wieder ausschalten. Es ist dann später in der Raumstation jederzeit möglich, die Mission bis aufs Detail auf Fehler und Fehlerursachen hin abzuklopfen. Mittels eines 3-D-Projektors können später sogar komplizierte simulierte Kamerafahrten am Ort des Geschehens gemacht werden. Im Film-Raum der Raumstation kann auch eine Simulation programmiert werden, in der Flugkorrekturen und veränderte Reaktionen von Feinden oder anderen Gegebenheiten überprüft werden. Diese Einrichtung sollte man bei unkomplizierten Missionen ruhig nutzen. Wegen mangelndem Komforts dieser neuen Technik ist ein Einsatz bei wirklich komplizierten Missionen mit vielleicht 30 oder 40 beteiligten Schiffen ein eher schwieriges Unterfangen.

Kommunikation

In vielen Fällen ist dem Piloten ein Wingman zugeordnet, der mit ihm in einem Team fliegt. Eine vereinfachte Kommunikation ist ebenfalls über den Bordcomputer möglich:

- [H] + [H]** steht für "Laß uns nach Hause fliegen!"
- [R] + [R]** erfordert eine Statusmeldung des im Zielcomputer erfaßten Raumschiffs.
- [E] + [E]** überredet den Flügelmann zu einem möglichst eleganten Abwehrmanöver.
- [W] + [W]** bereitet den Flügelmann auf weitere Befehle vor, die in Kürze folgen.
- [G] + [G]** heißt "Voller Schub! Greif an! Attacke!!"
- [C] + [C]** bittet den Flügelmann um Deckung.
- [A] + [A]** heißt "Angriff!"
- [I] + [I]** heißt "Ignoriere das Ziel!"

Übrige Funktionssteuerung

Mit der Taste **[P]** wird die Simulation so lange angehalten, bis irgendeine andere Taste gedrückt wird.

[Alt] + [S] schaltet alle Soundeffekte an oder aus.

[Alt] + [M] schaltet die Musik an oder aus.

[Alt] + [V] zeigt die Versionsnummer des Simulators.

[Alt] + [D] schaltet zwischen vier verschiedenen Detailstufen der Vektorgrafik um. Die höheren Stufen verbrauchen einiges mehr an Rechenzeit, während die niedrigen relativ flott berechnet werden und flüssigere Animationen darstellen.

[Alt] + [C] aktiviert eine Funktion, mit der der Joystick kalibriert werden kann. Ist kein Joystick angeschlossen, muß die Simulation neu gestartet werden.

[Alt] + [E] betätigt den Schleudersitz des Raumjägers. Nur im äußersten Notfall zu benutzen. Immerhin ist so ein Raumjäger ganz schön teuer.

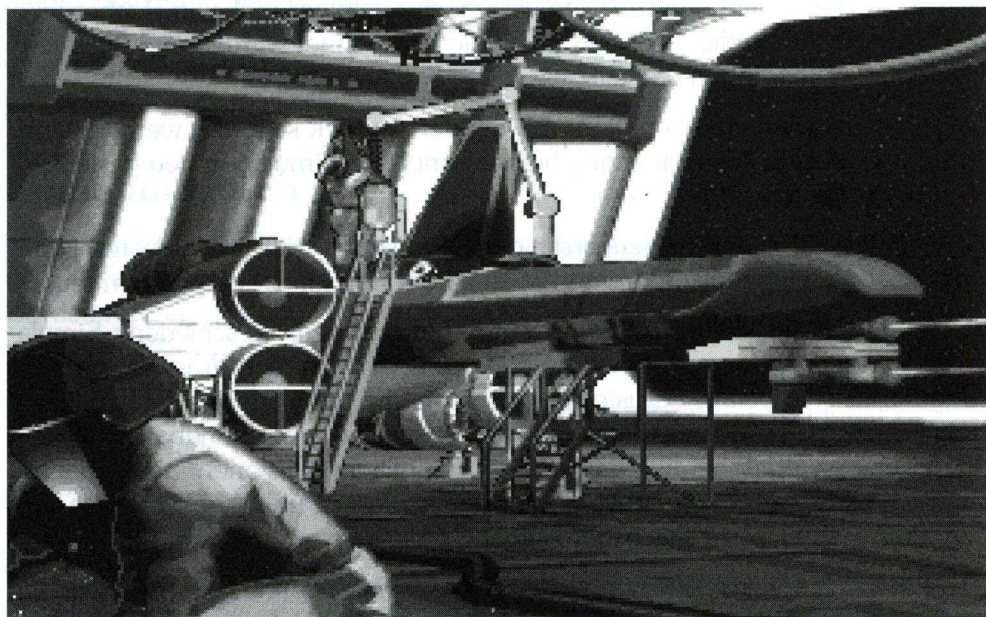
Mit **[Esc]** wird ein kleiner Bildschirm geöffnet, auf dem verschiedene Simulationsbedingungen eingestellt werden können. Unter anderem ist es möglich, einige grafische Details abzustellen, durch die die Simulationsgeschwindigkeit steigt. Auch ist er hier möglich, das Raumschiff auf unverwundbar zu stellen, unendliche Waffen bereitzustellen und Raumjägerkollisionen abzuschaffen. Wird eine Mission unter Zuhilfenahme einer dieser Funktionen aber bestanden, darf man nicht zur nächsten Aufgabe vorrücken.

Die Ziffern auf dem Zehnerblock der Tastatur entsprechen verschiedenen Cockpit- und Außenansichten des Raumjägers. Dabei kann man sich nach den Pfeilen auf den Tasten richten. Interessant für einige Missionen ist die **[.]**-Taste. Sie schaltet die Cockpitarmaturen aus, ein größerer Bildschirm für die Aussicht aus dem Cockpit wird aktiviert. Dabei fallen zwar sämtliche nützlichen Anzeigen weg, unter einigen Missionsbedingungen (besonders im harten Nahkampf) ist diese Einstellung jedoch unbedingt zu empfehlen.

Die Raumjäger der Allianz

Der X-Wing Raumjäger

Incoms T-65 X-Wing repräsentiert die Spitze absoluter Raumjäger-Performance. Seine hohe Geschwindigkeit, starke Feuerkraft und anspruchsvollen Flug- und Kampfsysteme machen ihn zu einem ungeheuren Raumschiff. Durch seine dominierenden Kampfeigenschaften und nicht zuletzt durch den Hyperdrive wird er zu einem wahrhaft überlegen Raumjäger.



Der X-Wing war der letzte Raumjäger, der von Incom entwickelt wurde, bevor das Imperium die Produktion von Raumschiffen, die nicht für die imperiale Navy bestimmt waren, stoppen ließ. Viele Mitglieder des X-Wing Entwicklerteams, denen nachgesagt wurde, daß sie Sympathisanten der Rebellen wären, wurden aus ihrem Dienst suspendiert und ausgiebig von imperialen Agenten ausgequetscht. Einige Wochen nach diesen Maßnahmen half eine kleine Rebelleneinheit dem Senior-Entwicklerteam zur Flucht. Geführt von vielen Testpiloten und Ingenieuren flohen sie mit allen vorhandenen X-Wing Prototypen und Produktionsplänen. Deshalb stellt auch nur die Allianz der

Rebellion diesen Raumjäger her und operiert mit ihm. Es wurde versucht, alle Einträge über den X-Wing aus den vorhandenen Datenbanken zu löschen, dennoch ist nicht sicher, ob und welche technischen Informationen das Imperium über den Jäger hat.

Als die Rebellen erkannten, welche Möglichkeiten sich mit dem X-Wing eröffneten, setzten die Ingenieure alles daran, die Produktion zu erhöhen. Dennoch benötigt der X-Wing einige sehr teure und schwer zu beschaffende Bauteile. Bevor die Produktion des Jägers richtig beginnen konnte, war es nötig, erst einmal in einem langwierigen Prozeß die dafür erforderlichen Maschinen zu konstruieren. Die Tatsache, daß die Allianz in der Lage war, den Jäger unter so schwierigen Umständen zu produzieren, war vielen Wissenschaftlern und Technikern zu verdanken. Dennoch sind X-Wings immer Mangelware.

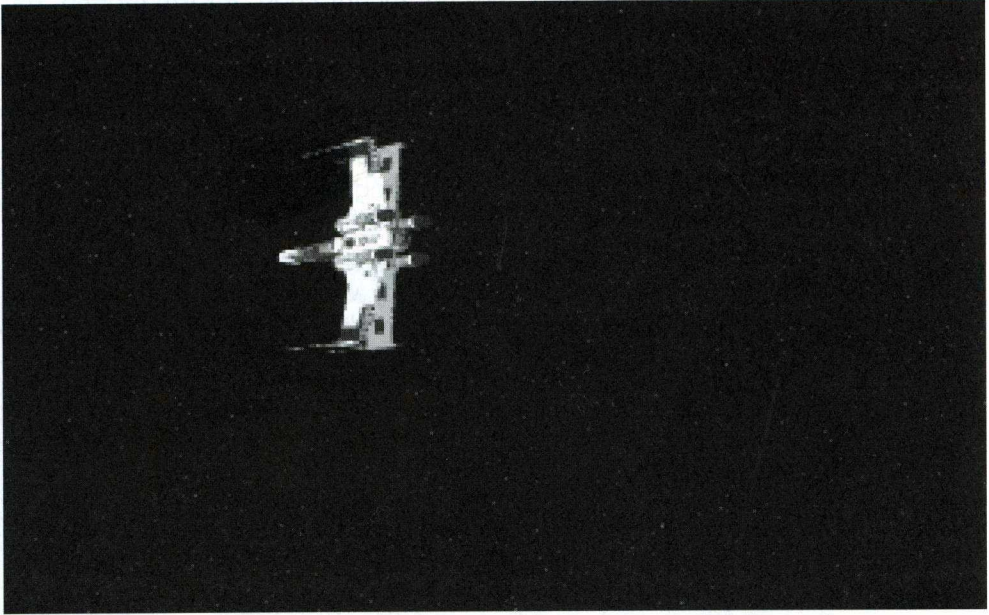
Die Allianz verfügt über so wenige X-Wings, daß diese ständig im Einsatz sind und sich praktisch nur am Boden befinden, um aufgetankt, gewartet oder bewaffnet zu werden.

Viele Offiziere der Allianz befürchten – betrachtet man die Vorteile des X-Wings – daß das Imperium einen Raumjäger herstellen wird, der dem X-Wing ähnlich ist. Trotzdem viele imperiale Kommandanten bereits ihre Wünsche und Vorstellungen geäußert haben, ist die Befürchtung der Rebellion noch nicht Realität geworden. Das ist größtenteils darauf zurückzuführen, daß die Konstruktion einer neuen, dem X-Wing ähnlichen Flotte sehr teuer wäre, der Großteil des Budgets der imperialen Marine aber in Sternenzerstörer und andere größere Projekte geht. Eine Fortführung der TIE-Serie ist dabei wesentlich kostengünstiger. Außerdem bräuchte ein völlig neues Schiff das Problem mit sich, daß entsprechende Piloten trainiert und ausgebildet werden müßten. Dafür ist keine Zeit vorhanden; während der Übergangsphase wäre die Kampfkraft des Imperiums stark geschwächt. Im übrigen glauben die meisten Imperialen mit der Einführung des TIE-Interceptors einen Raumjäger einzubringen, der dem X-Wing ebenbürtig sei. Effektiver ist die Verbesserung der TIE-Serie also auf jeden Fall, denn eine Umschulung auf den Interceptor ist wesentlich einfacher, da seine grundlegenden Steuerelemente mit denen des TIE-Fighters identisch sind. Im übrigen werden sowieso Flug- und Waffensysteme aller Jäger auf den neuesten Stand gebracht.

Der X-Wing ist ein beeindruckender Raumjäger für sich, aber – ähnlich dem A-Wing, hängt die Effektivität immer noch vom Piloten ab, der die Kiste fliegt. Die Allianz sucht sich nur die besten oder vielversprechendsten Piloten



heraus, die den Top-Flieger steuern dürfen – ein High-Performance-Jäger benötigt auch einen High-Performance-Piloten.



In dem engen, aber kompakten Cockpit findet der Pilot ausreichend Unterstützung durch den leistungsfähigen Bordcomputer, der bei den vielen komplexen Systemen des Fliegers die Übersicht erleichtert. Das Schiff fliegt sich ähnlich wie der berühmte T-16 Skyhopper und lässt sich deshalb von vielen Piloten gut steuern, die bereits mit dem Überlandgefährt Erfahrung gesammelt haben. Das Cockpit beinhaltet ein komplettes Lebenserhaltungssystem und einen gut funktionierenden Schleudersitz.

Vier nach vorne gerichtete langzylindrige Laser sind die primäre Bewaffnung des X-Wings; zwei Protonentorpedoschächte erlauben zusätzliche Feuerkraft gegen langsamere, aber stärker gepanzerte Ziele. Der Pilot kann die Schilde des X-Wings mit maximaler Energie nach vorne oder hinten richten. Ein zusätzlicher Power Generator sichert die Energie für die Lebenserhaltung, die Schilde und Waffen und die Funkeinheit selbst, falls das Haupttriebwerk seinen Geist aufgibt.

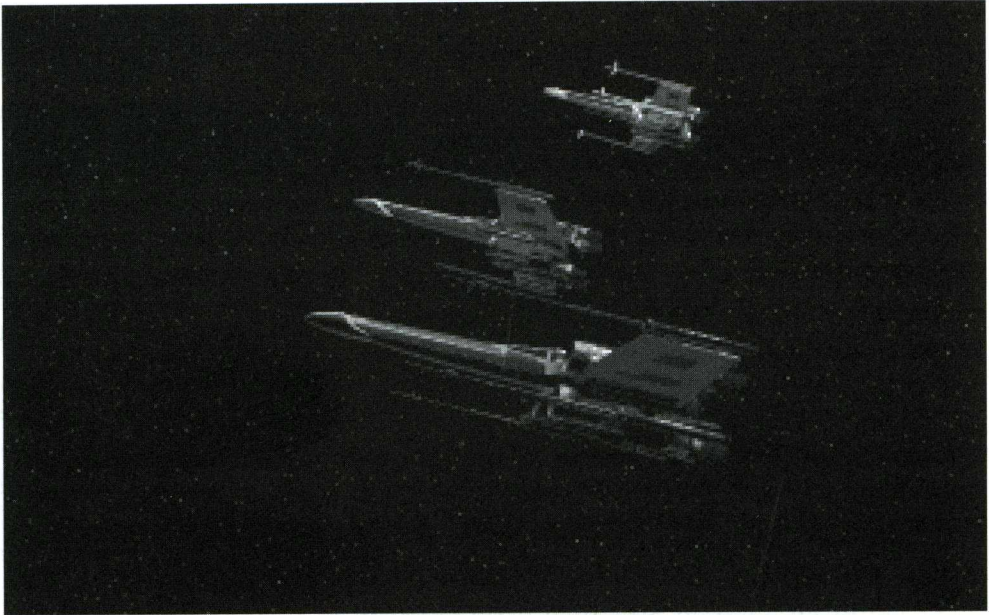
Empfindliche Sensoren und Langstrecken-Kommunikationsgeräte erlauben dem X-Wing, von seiner Basis weit entfernt zu operieren. Die meisten System-Schaltkreise sind zusätzlich geschützt, für die wichtigsten Komponenten sind Ersatzsysteme vorhanden.

Die innovativen zweigespaltenen Tragflächen (S-Foils), die oft »X-Flügel« genannt werden, verbessern unter anderem die Feuerkraft. Außerdem wird die Manövrierfähigkeit dadurch erweitert, daß auch die übereinanderliegenden Triebwerke ein wenig auseinanderfahren. In jeder Flügelposition bietet der X-Wing von vorne oder von hinten nur ein kleines Ziel, das nicht leicht zu treffen ist.

Obwohl die kräftigen Triebwerke des X-Wings Incom MKI Drive Module für Hyperraumsprünge beinhalten, sind die Jäger nicht mit Astrogationscomputern ausgestattet. Stattdessen beziehen sie ihre Flugdaten aus einem astromechanischen Droiden, normalerweise einer R2-Einheit. Eine spezielle Vertiefung direkt hinter dem Cockpit beherbergt den Droiden. Sobald der Droide installiert ist, wird er ein Teil des Schiffes, indem er direkt mit dem Flugcomputer und allen anderen Systemen verbunden ist. Er überwacht alle Funktionen des Schiffes, auch das Lebenserhaltungssystem der Piloten und er warnt den Piloten rechtzeitig vor Problemen oder Gefahren, die er erkennt.

Wie auch beim Incom/Subprö Z-95 sagt man dem X-Wing nach, er absorbiere Schaden ausgezeichnet. Teilweise ist dafür der astromechanische Droide verantwortlich, der Möglichkeiten hat, Signale umzuleiten, Schaltkreise zu steuern und sogar Plasmafeuer entzünden kann, um notwendige Reparaturen während des Fluges durchzuführen.

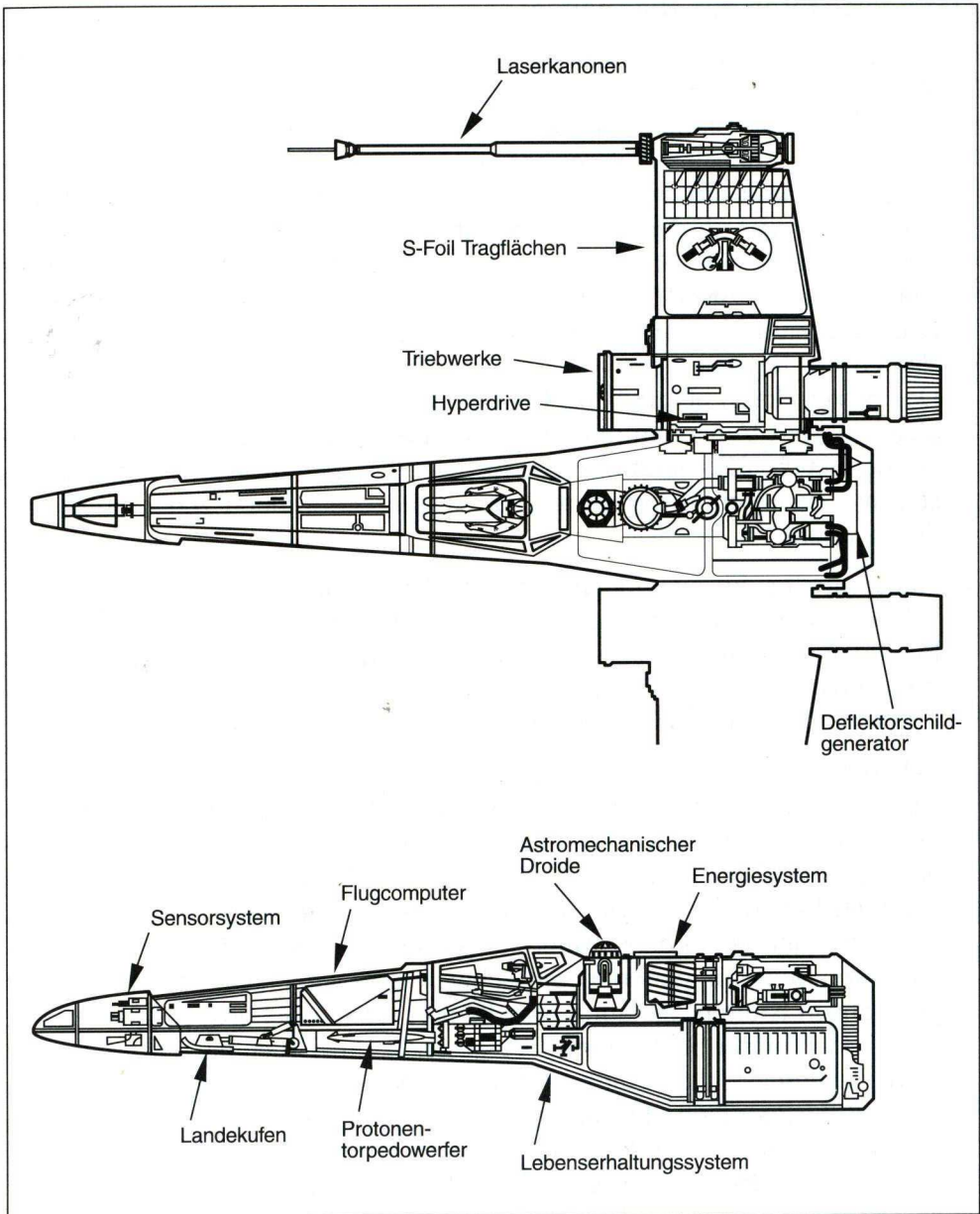
Auch ist in die Vertiefung für den Droiden eine Art Schleudersitz eingebaut, die den Roboter hinauskatapultiert, sobald sich auch der Schleudersitz des Piloten aktiviert. Wenn der Pilot verletzt ist, können viele Droiden den X-Wing auch landen. Viele Piloten werden mit einem bestimmten Droiden vertraut, nachdem sie einige Missionen zusammen geflogen sind; das geht sogar so weit, daß sie sich weigern, mit einem anderen Droiden zu fliegen.



Wie auch andere Raumjäger ist der X-Wing ständigen Verbesserungen und Modifikationen unterworfen. Die letzte Version des X-Wings ist der Incom T-65C-A2, von denen aber bislang nur eine Handvoll existieren. Die meisten Rebellen fliegen das bestens bewährte Modell T-65B. Eventuell sind einige X-Wings auch für bestimmte Aufgaben modifiziert worden.

Technische Daten:

Modell/Typ:	Incom T-65C-A2 X-Wing.
Typ:	überlegener Raumjäger.
Länge:	12,5 Meter.
Besatzung:	ein Pilot mit astromechanischem Droiden.
Ladefähigkeit:	110 Kilogramm.
Versorgung:	mind. eine Woche.
Unterlichtgeschw.:	100 MGLT.
Wendigkeit:	75 DPF.



Detailliert Daten zur Blaupause:

- **Sensorsystem:** Ein universelles Empfängerpaket von Carbanti sammelt alle Sensorendaten. Die primären Sensoreinheiten sind ein Fabritech ANs-5d Langstreckenempfänger für das volle Spektrum, ein Melihat Energierezeptor und ein Tana Ire Elektrophotorezeptor, der für die Bodenverfolgung erweitert wurde. Ein zusätzlich geschützter Schaltkreismultiplexer gibt die Daten verzögert an den Sensorcomputer weiter: Obwohl er nicht so flexibel wie andere Sensorkomplexe ist, bleibt das Fabritech ANq 3.6 Sensorsystem eines der zuverlässigsten. Der Computer und der astromechanische Droide analysieren und interpretieren alle Sensordaten und zeigen dem Piloten ein fertiges vielfarbiges Bild auf dem Holobildschirm im Cockpit. Das System kann bis zu 1000 bewegte Objekte erfassen und bis zu 20, in abgespeckten Versionen nur vier Ziele erfassen und speichern. Im System können auch 120 spezielle Sensorziele gespeichert werden (damit bestimmte Raumschiffstypen bereits aus weiter Entfernung zugeordnet werden können).
- **Flugcomputer:** Ein voll integrierter Torplex-Computer überwacht Energie, Triebwerke und Flugmechanismen und übersetzt die Steuerbefehle des Piloten in tausende einzelne Kommandos, die zur Kontrolle des Jägers notwendig sind. Ein eingebautes Diagnosemodul überprüft ständig den Flugcomputer und warnt den Piloten, wenn irgend etwas nicht stimmt.
- **Lebenserhaltungssystem:** Da Raumanzüge die Beweglichkeit des Piloten einschränken, ist im X-Wing ein komplettes Lebenserhaltungssystem integriert. Kleine Kompressoren, ein Temperaturregulator und ein Sauerstofffilter gewährleisten eine angenehme, sichere Umgebung im Cockpit. Obwohl das Lebenserhaltungssystem für Menschen gebaut wurde, lässt es sich leicht für andere Lebensformen umstellen. Ein zusätzlicher Beschleunigungskompensator generiert ein schwereloses Feld, das den Piloten vor gravitativen Kräften, die auf seinen Körper wirken, schützt. Für Notfälle ist der Guidenhauser-Schleudersitz vorgesehen. Im Bruchteil einer Sekunde wird die durchsichtige Kanzel weggesprengt, der Sitz wird mittels Raketenkraft fortgetragen. Da allerdings die wenigsten Piloten Raumanzüge tragen, ist eine Verwendung des Schleudersitzes im Vakuum relativ selten – größere Erfolge erzielt man da in Gefahrensituationen in der Atmosphäre – sogar in großer Höhe: Der Sitz verfügt über eine kleine Sauerstoffversorgung und schützt den Piloten mit einer leichten Keramik-Hülle.

- Astromechanischer Droide: Ein astromechanischer Droide, oft eine R2-Einheit, arbeitet in einer kleinen Versenkung direkt hinter dem Cockpit. Er unterstützt den Pilot mit vielen Hilfen während des Raumfluges. Der Droide überwacht die gesamte Schiffswartung und das Lebenserhaltungssystem, führt notdürftige Reparaturen während des Fluges durch und verbessert die Fähigkeiten des Schiffscomputers. Viele astromechanischen Droiden dienen auch als Autopiloten und unterstützen den Piloten, wenn er verletzt oder aus sonst irgendeinem Grund unfähig ist, den Jäger zu steuern. Zusätzlich speichert der astromechanische Droide Daten für Hyperraumsprünge.
- Energiesystem: Um die Triebwerksenergie zu bringen, wurde ein zentrifugaler Dampffusions- und Ionisierreaktor installiert (normalerweise der Novaldex 04-2), der die Energie für alle Systeme – auch die Schilde – liefert. Wenn die cyrogenischen Treibstoffzellen komplett verbraucht sind, kann der Generator auch alleine Energie für die Triebwerke erzeugen, natürlich nur beschränkt.
- Deflektorschildgenerator: Die Schildmatrizen werden durch Katalysation generiert und dann an die Chempat Deflektor-Projektoren (Defender Modell, eingestuft bei 50 SBD) weitergeleitet.
- S-Foil Tragflächen: Kräftige Servomotoren kontrollieren die Bewegung der Tragflächen.
- Protonentorpedowerfer: Zwei Krupx MG7 Protonentorpedowerfer mit je drei Torpedos. Der Pilot kann Torpedos aus zwei Schächten einzeln oder zusammen abfeuern. Jeder Werfer enthält drei Torpedos.
- Landekufen: Die fortgeschritten entwickelten Landekufen wurden so entworfen, daß sie selbst auf extremem Boden sicheren Halt bei Landung oder Start bieten. Für Notlandungen oder Bodencrashes wurde eine Art Stoßdämpfer integriert, der die Wucht des Aufpralles um ein Vielfaches vermindert.
- Laserkanonen: Vier identische Taim & Bak KX9 oder IX4 Laserkanonen, die an der Spitze jeder S-Foil Tragfläche montiert sind, sind die primäre Bewaffnung des X-Wings. Der Pilot kann alle vier Laser gleichzeitig oder einzeln abfeuern. Ein einzelner prismatischer vier-helix Kristall in jedem Laser erzeugt den Laserstrahl. Obwohl die Laser von einer Kühleinheit umgeben sind, erhitzt sich die Kristallstruktur bei jedem Schuß, dennoch

hat jeder Kristall eine durchschnittliche Lebensdauer von etwa 45.000 Schüssen.

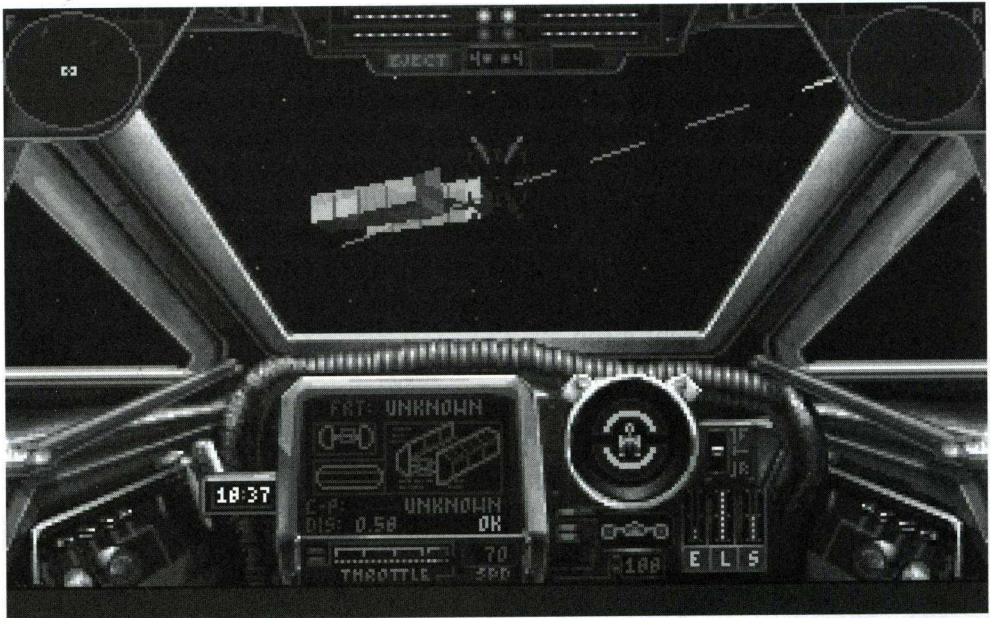
- **Triebwerke:** Vier Incom 4j.4 Fusions-Schubtriebwerke mit 300 KTU. Die Energie, die aus den primären Energiezellen am unteren Ende des Rumpfes kommt, wird durch einen phi-invertierten lateralen Incom-Stabilisator in den Energiekonverter geleitet, wo die Energie zunächst in eine für die Fusion verwertbare Form gebracht wird. Hier wird auch Energie für zusätzliche Systeme wie z.B. die internen Steuereinheiten, die Deflektorschilde und den Hyperdrive Motivator abgezweigt. In der Fusionskammer selbst findet schließlich die Hoersch-Kessel-Reaktion statt, die für den Schub sorgt. Bei höheren Geschwindigkeiten schaltet sich zusätzlich ein Turbogenerator ein, der dafür sorgt, daß die Triebwerke völlig unabhängig von allen übrigen Systemen arbeiten. Ein Sarylcorp RAI Agitatoreinspritzer sorgt für die Verwertung der Nebenprodukte der Reaktion.
- **Hyperdrive:** Unten an jedem Triebwerk befindet sich eine sog. Hyperraum Kontrolleinheit (HCU), beim X-Wing verwendet man häufig den Incom GBk-585 Motivator, der den Hyperraumsprung auslöst. Die vier Einheiten sind untereinander verbunden und zünden gleichzeitig.

Der Y-Wing Aufklärungsjäger

Von keinem anderen Raumschiff hat die Allianz der Rebellen so viele Exemplare verloren, wie vom Y-Wing. Dieser Rekord ist aber keineswegs darauf zurückzuführen, daß das Gefährt irgendeinen großen Nachteil in sich birgt; es liegt vielmehr daran, daß die Rebellion mehr Y-Wings in den Kampf geschickt hat als sonst irgendeinen anderen Raumjäger. Er war von der Geburt der Rebellion an dabei. Obwohl der Y-Wing lange nicht so schnell, wendig oder schwer bewaffnet ist wie andere Raumjäger, bleibt er doch ein wirkungsvolles Gerät, mit dem man viel Schaden verursachen kann.

Die Allianz besitzt zwei Standard-Versionen des Y-Wings, den Einsitzer BTL-A4 und den zweisitzigen BTL-S3. Beide tragen die gleichen Waffen. Zwei Taim & Bak IX4 Laser (manchmal auch KX5); Laserkanonen feuern aus der Nase des Jägers heraus. Diese kurzen Laser beziehen ihre Energie aus einem einzelnen Novaldex Generator am hinteren Ende des Rumpfes. Extra geschützte Energieleitungen reichen den ganzen Rumpf entlang zum Cockpit-Modul. Wenn die Laser zusammen abgefeuert werden, erzeugen sie einen eindrucksvollen parallelen Schuß.

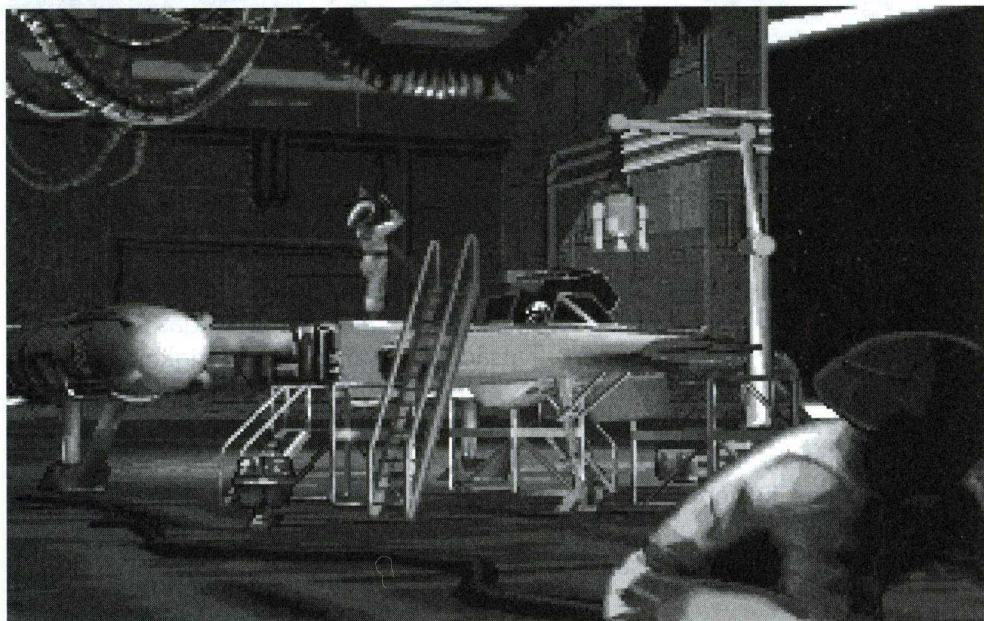
Um schwer bewaffnete Ziele anzugreifen trägt der Y-Wing zwei Arakyd Flex Tube Protonentorpedowerfer. Die Werfer liegen jeweils in einer Mulde im Rumpf an jeder Seite des Cockpits. Wenn der Pilot oder der Waffenoffizier einen Werfer aktiviert, öffnet sich vorher eine kleine Schleuse, die den Torpedo freigibt. Ein zentrales Magazin füttert beide Werfer so, daß jeder die volle Ladung der acht Torpedos abfeuern kann. Bodentruppen können die Torpedos einfach nachladen, indem schnell das Magazin am Boden des Rumpfes ausgetauscht wird.



Ein erhöhter Sockel hinter dem Cockpit ist mit zwei Ionenkanonen bestückt. Im einsitzigen BTL-A4 Y-Wing übernahm ein Zielcomputer das Anvisieren und Abfeuern der Ionenkanonen. Tatsächlich waren die Fertigkeiten dieses Computers allerdings so schlecht, daß er bereits während der Serienproduktion des Y-Wings entfernt wurde. Nun kann der Pilot des Einsitzers die Ionenkanonen abfeuern, allerdings nur in die Richtung, in der er momentan fliegt – ein zusätzliches justieren der beweglichen Kanonen entfällt. Einige Piloten stellen die Kanonen aber vor dem Flugbeginn in eine andere Richtung, wenige richten sie beispielsweise nach hinten aus.

Im zweisitzigen BTL-S3 steuert der Waffenoffizier, der hinter dem Piloten sitzt, die Ionenkanonen über ihm. Er kann sie horizontal über die ganzen 360 Grad des Kreisbogens schwenken und vertikal immerhin um 60 Grad neigen. Indem der Pilot das Schiff etwas rollt, können die Kanonen nahezu jedes Ziel rund um das Schiff herum erfassen.

Koensayr rüstete alle Y-Wings mit einer Vertiefung für astromechanische Droiden aus. Eine R2- oder R4-Einheit findet im Haupttrumpf hinter dem Cockpit-Modul Platz. Der Droide ist mit der zentralen Schaltkreismatrix des Fliegers verbunden und überwacht alle Flug-, Triebwerks- und Energiesysteme. Indem der Droide direkten Einfluß auf Fluktuationen und Flugkontrollen hat, kann er einen gleichmäßigeren Flug gewährleisten; darüberhinaus unterstützt er den Piloten, indem er ihm viele Überwachungsaufgaben abnehmen kann. Bei irgendeiner Fehlfunktion oder einem eintretenden Schaden informiert der Flugcomputer sofort Piloten und Droiden. Wenn der Pilot zu beschäftigt ist, übernimmt der Droide einige rettende Maßnahmen, wie z.B. Betätigung von Feuerlöschern oder Deaktivierung gefährdeter Schaltkreise. Der Roboter kann auch Schaltkreise umleiten, um verlorene Kontrollen wiederzuerlangen oder sogar notdürftige Reparaturen mit Hilfe von Servos und hydraulischen Anlagen durchführen.



Wie die meisten Raumjäger der Rebellen kann der Y-Wing Hyperraumsprünge durchführen, obwohl er über keinen Navigationscomputer verfügt, der leistungsfähig genug wäre, die entsprechenden Berechnungen durchzuführen. Dennoch kann die R2-Einheit diese Aufgabe übernehmen und die Daten für den Hyperraumsprung speichern. In speziellen Fällen lassen sich sogar Daten für bis zu zehn Sprünge abrufen. Die einfacheren R4-Droiden speichern allerdings nur Daten für einen Sprung, folglich werden sie auch seltener für Hyperraum-Reisen genutzt.

Zwei große Koensayr Ionenjet-Triebwerke treiben den Y-Wing mit Unterlichtgeschwindigkeit an. Sie sind seitlich an den Haupttrumpf montiert. Natürlich sind auch vektrale Zerstreuer installiert, die ein Aufspüren durch Erkennen von Hitze erschweren. Durch diese Zerstreuer ist es dem Piloten auch möglich, in verschiedene Richtungen zu steuern; daraus erkennt man, daß die Wendigkeit eines Y-Wings nicht die beste sein kann.

Die Triebwerke versorgen auch die an die Generatoren angeschlossenen Deflektorschilde; diese Generatoren befinden sich am hinteren Teil des Haupttrumpfes. Die Schilde, die rund um den Y-Wing projiziert werden können, sind sehr stark. Trotzdem ist mit ihnen Vorsicht geboten; sind sie einmal verbraucht, ist der Y-Wing sehr gefährdet. Oft bersten die Tragflächen schon nach einem einzigen Treffer.

Zwei runde Kappen, die jeweils vor die Triebwerke montiert sind, beinhalten die Hauptsensoren des Schiffes. Normalerweise wird hier ein Fabritech AN-Modell verwendet. Die direkte Nähe mit Triebwerken ist allerdings mit dem Nachteil verbunden, daß die Vibrationen, die von ihnen ausgehen die Sensoren sehr oft beeinflussen, so daß eine zu hundert Prozent effektive Sensorab-tastung nur selten möglich ist. Probleme gibt es allerdings nur auf weiten Strecken. Innerhalb der Schußweite des Y-Wings klappt die Sensorab-tastung problemlos.

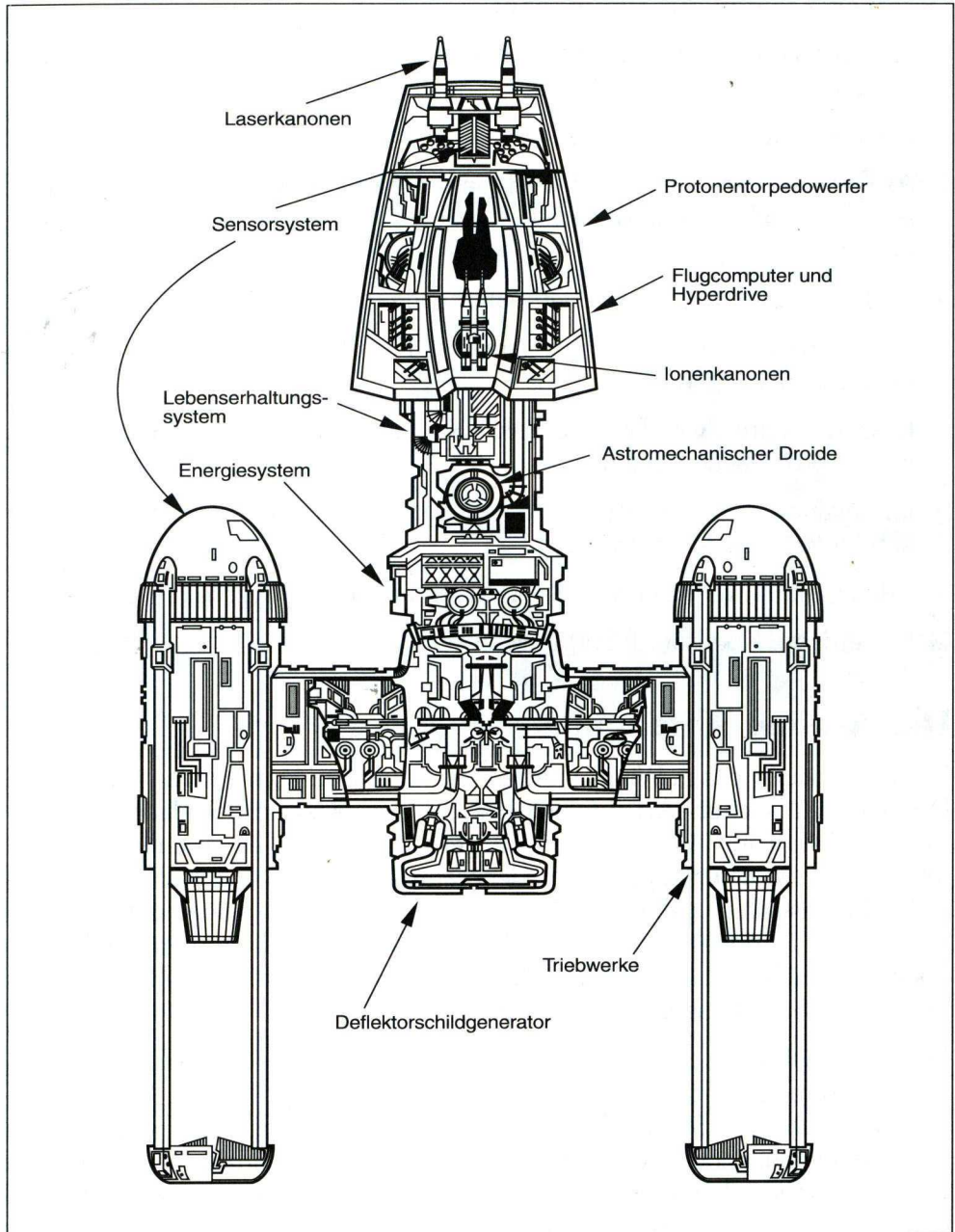
Eine einzelne Kuppel schließt das Cockpit. Große, flache und durchsichtige Platten erlauben der Besatzung einen Blick in jede Richtung, außer nach oben und unten. Einige Piloten lassen sich zusätzliche Kameras einbauen, um auch diese Winkel beobachten zu können. Beide Besatzungsmitglieder sitzen in gepanzerten ballistischen Koensayr Schleudersitzen. Im BTL-S3 können Pilot oder Waffenoffizier die Schleudersitze betätigen – auf alle Fälle werden aber beide gleichzeitig aktiviert.

Die Allianz der Rebellen benutzt viele Y-Wings im Kurierdienst, weil sie bei kleiner Größe relativ schnell sind. Diese Nachrichtenschiffe werden natürlich leicht modifiziert. Die Ionenkanonen werden beispielsweise ausgebaut, um Platz für Fracht zu schaffen.

Drei Repulsorlift-Triebwerke erlauben dem Y-Wing das Schweben im Hangar oder in anderen Basen bei voller Wendigkeit. Mit Hilfe eines kleinen Joy-sticks, der sich unter der linken Kante der Kanzel befindet, kann der Pilot diese Triebwerke steuern. Eine zusätzliche Steuereinheit befindet sich sogar am unteren Ende des Rumpfes, damit das Bodenpersonal den Y-Wing ebenfalls leicht bewegen kann.

Technische Daten:

Modell/Typ:	Koensayr BTL-A4 Y-Wing.
Typ:	Aufklärungsjäger.
Länge:	16 Meter.
Besatzung:	ein Pilot und ein. astromechanischer Droide.
Ladekapazität:	110 Kilogramm.
Versorgung:	eine Woche.
Unterlichtgeschw.:	80 MGLT.
Wendigkeit:	50 DPF.



Detaillierte Daten zur Blaupause:

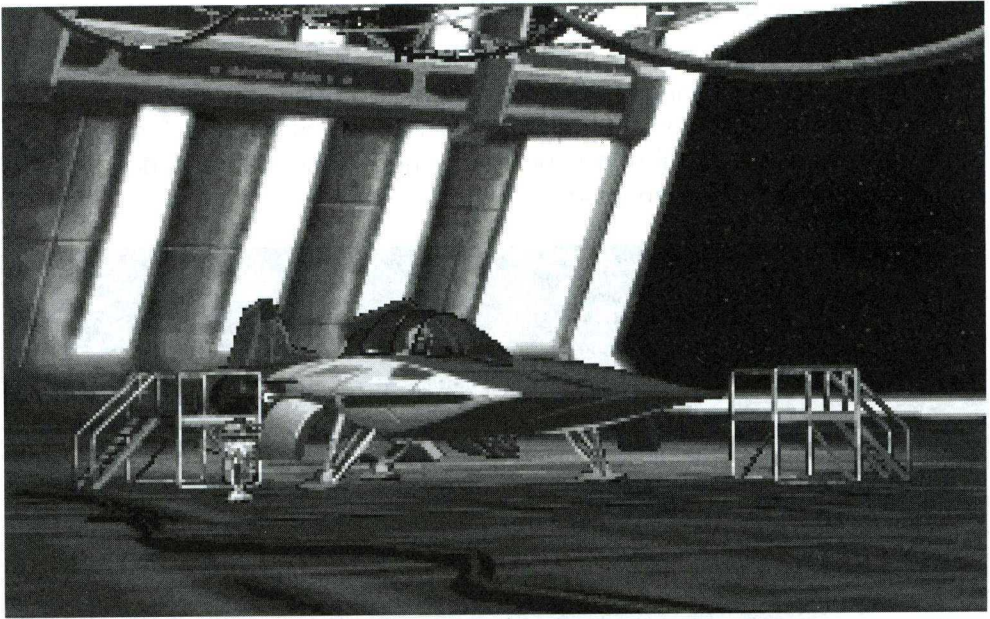
- Sensorsystem: Fabritech ANS-5d mit Detektorfeldgenerator PA-9r und Gefahrenanalyse-Gitter PG-7u.
- Flugcomputer: Subpro NH-7.
- Astromechanischer Droide: Für Hyperraumnavigation und Überwachungs-, Autopilot- oder sogar Reparaturaufgaben wird eine R2- oder R4-Einheit installiert.
- Deflektorschildgenerator: Chempat Schilde mit 75 SBD.
- Protonentorpedowerfer: Zwei Arakryd Flex Protonentorpedowerfer mit einem Magazin von 8 Torpedos.
- Laserkanonen: Zwei Taim & Bak KX5 Laserkanonen mit separater oder kombinierter Feuerkontrolle.
- Ionenkanonen: Zwei ArMek SW-4 Ionenkanonen mit separater oder kombinierter Feuerkontrolle.
- Triebwerke: Zwei Koensayr R200 Ionen-Fusionstriebwerke mit 250 KTU.
- Hyperdrive: Koensayr R300-H Motivator.

Der A-Wing Abfangjäger

Die Entwicklung des A-Wings wurde vom Raumjägerkommandanten General Dodonna eingeleitet. Als der General die komplexesten Schlachten analysierte, fiel ihm ins Auge, daß den Jägern der Allianz ein wichtiger Aspekt fehlte: pure Geschwindigkeit. Der General rechnete sich aus, daß es zukünftig vielleicht Missionen geben würde, in denen ein Rebellenjäger auf alle Fälle vor einem TIE-Fighter an einem bestimmten Ziel ankommen muß. Dies könnte am richtigen Ort zum richtigen Zeitpunkt wesentlich wichtiger sein als Feuerkraft, Schilde oder andere Vorzüge.

Dodonna hielt mit dem berühmten Allianz-Ingenieur Walex Blissex Rücksprache, zusammen erarbeiteten sie schließlich ein Konzept für den A-Wing. Obwohl es auch viele Stimmen gegen das Projekt gab, bastelten sie schließlich einen Raumjäger, der zwar teuer, aber dennoch zu finanzieren war. Blissex war es gelungen, bereits vorhandene Materialien so günstig einzusetzen, daß dabei eine Menge Geld gespart werden konnte. Trotzdem vereinigt der

A-Wing Vielseitigkeit, Geschwindigkeit und Kraft. Zwei extra-große Energieeinheiten und die geringe Masse des Fliegers ermöglichen dem A-Wing, mit einer der höchsten Unterlichtgeschwindigkeiten zu fliegen – auch wenn man ihn mit dem TIE-Interceptor vergleicht.



Obwohl der A-Wing nur mit zwei Standard-Laserkanonen ausgestattet ist, wird durch eine bestimmte Befestigungsart eine erweiterte Feuerkraft erzielt. Ein kleiner an den Achsen befestigter Hydro-Servo ermöglicht es, die Kanonen bis zu 60 Grad zu neigen. Somit ist es mit einem A-Wing möglich, Ziele viel einfacher zu erfassen, als das andere Raumjäger könnten. Der A-Wing Pilot kann bereits früher beginnen, auf ein Ziel zu feuern und kann das Opfer sogar noch mit Schüssen verfolgen, wenn es bereits abdreht. Einige wenige A-Wings wurden sogar soweit modifiziert, daß es mit ihnen möglich ist, die Kanonen um 360 Grad zu schwenken; sie können also auch nach hinten schießen. Diese Modelle sind aber sehr rar. Ein einzelner Energiekonverter ist für jede einzelne Laserkanone vorgesehen.

Die bewährte Systemkontrolleinheit, der Microaxial LpL Computer koordiniert und überwacht alle Systeme an Bord. Trotzdem bedarf es mehr Geschicklichkeit und Flugerfahrung, den A-Wing bei all diesen technischen Fi-

nessen und Waffensystemen zu bändigen. Bislang ist das in der Allianz noch kein Problem gewesen, weil noch nicht derart viele A-Wings existieren. Man könnte dem imperialen Gerücht Glauben schenken, die vielen Erfolge der A-Wings seien von den überdurchschnittlichen Piloten abhängig und ohne sie niemals möglich gewesen. Tatsächlich ist es für die Allianz sehr schwer, Piloten zu finden, die gut genug für den A-Wing sind.

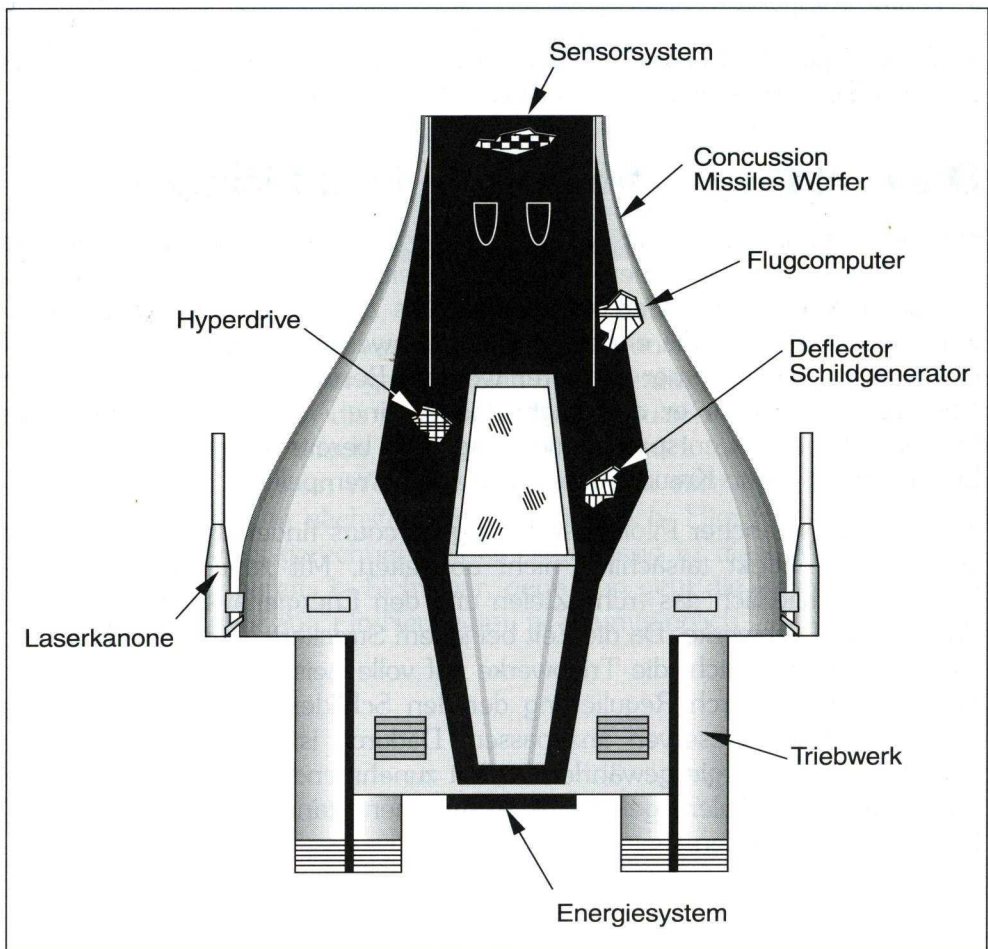
Der A-Wing trägt zwar ein komplettes Sensorkpaket nach imperialem Standard, dennoch ist es lange nicht so wirkungsvoll wie das des X- oder Y-Wings. In einige A-Wings sind allerdings zusätzlich Störgeräte für feindliche Sensoren installiert. Mit ihnen kann man einen Feind während des eigenen Angriffs praktisch erblinden lassen.



Eine der primären Aufgaben des A-Wings ist die Verteidigung von Basen und Handelsschiffen gegen Feindangriffe. Das ist mitunter ein Grund, daß bei derartigen Missionen entsprechende Störgeräte eingebaut werden. So werden die feindlichen Schiffe nicht nur vom A-Wing abgelenkt sondern auch von ihrem eigentlichen Ziel.

Technische Daten:

Modell/Typ:	Rebellen A-Wing.
Typ:	Abfangjäger.
Länge:	9,6 Meter.
Besatzung:	ein Pilot.
Ladefähigkeit:	40 Kilogramm.
Versorgung:	eine Woche.
Unterlichtgeschw.:	120 MGLT.
Wendigkeit:	100 DPF.



Detaillierte Daten zur Blaupause:

- Sensorsystem: Fabritech ANS-7e mit Detektorfeldgenerator PA-9r und Gefahrenanalyse-Gitter PG-7u.
- Flugcomputer: Erweiterter Torplex Rq9.Z.
- Deflektorschildgenerator: Sirplex Z-9 mit 50 SBD.
- Concussionmissile Werfer: Zwei Dymek HM-6 mit Aufschlagzündern, pro Werfer sechs Raketen.
- Laserkanonen: Zwei Borstel RG9 Laserkanonen mit separater oder kombinierter Feuerkontrolle.
- Triebwerke: Zwei Novaldex J-77 »Event Horizon« Zwillingstriebwerke mit 400 KTU - Hyperdrive: Incom BGk-785 Motivator.

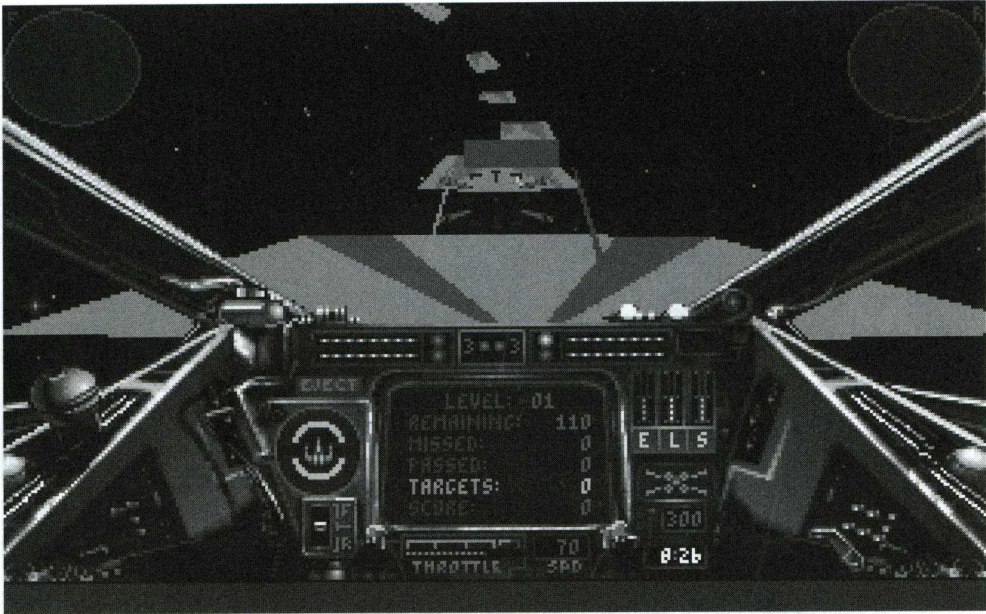
Die drei fliegerabhängigen Flight-Badges

Zur Gewöhnung an das für jeden Flieger individuelle Fluggefühl, errichtete das Flottenkommando einen Geschicklichkeitsparcours speziell für frische Pilotenanwärter. Dieser Parcours besteht aus zahlreichen Streckenabschnitten, die sich zwar für die einzelnen Flieger unwesentlich unterscheiden, aber in Levels aufgeteilt immer schwerer werden. Besteht ein Pilot sechs dieser Abschnitte, bekommt er den Flight-Badge, eine Auszeichnung, die darauf hinweist, daß er das entsprechende Fluggefährt bereits gut beherrscht und im Ernstfall nicht gegen Kreuzer oder andere Jäger rempelt.

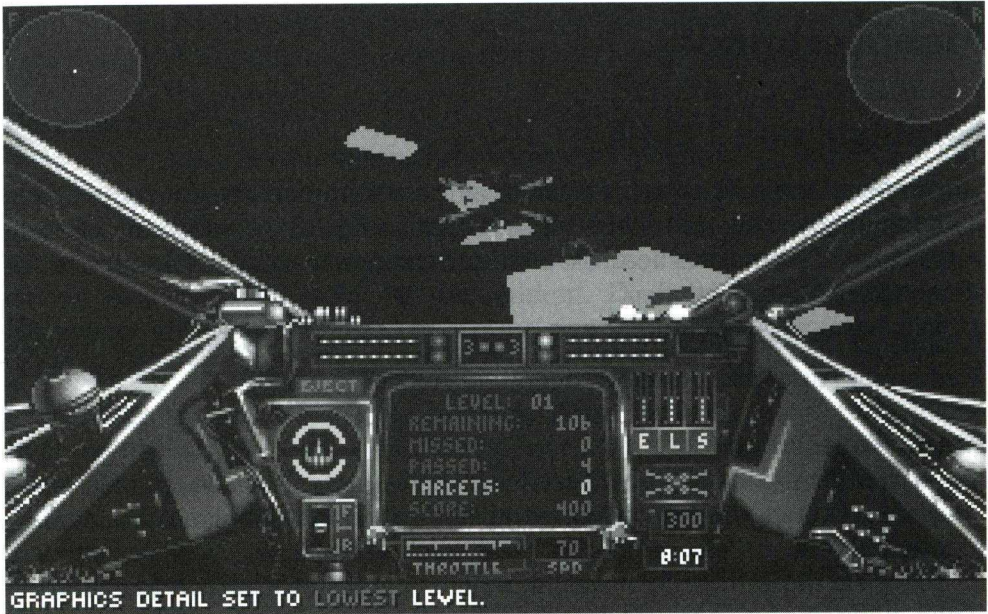
So langweilig mancher Pilot diese Übungsparcours finden mag, läßt sich ein gewisser Lerneffekt tatsächlich nicht abstreiten. Mit zunehmenden Levels lernt man schließlich das frühe Zielen und den Energiehaushalt für Schilde, Waffen und Triebwerke. Da die Zeit bei jedem Streckenabschnitt recht knapp wird, empfiehlt es sich, die Triebwerke auf volle Leistung zu stellen und die Geschwindigkeit durch Regulierung der den Schilden und Waffensystemen zugeteilten Energiereserven anzupassen. Dadurch ist immer eine optimale Auslastung der Energie gewährleistet. Mit zunehmender Geschicklichkeit des Piloten (sicheres Zielen, gekonntes Ausweichen) kann wieder Geschwindigkeit gewonnen werden.



Schwierig wird es allerdings, wenn der Pilot durch einen Manövrierfehler oder etwas Unachtsamkeit aus dem Kurs bricht und sich versehentlich unter der Plattform befindet oder gar komplett die Orientierung verliert. In solchen Situationen sollte sofort die Geschwindigkeit reduziert werden, anhand des Radars ist es relativ einfach, wieder den Weg zurück zu finden. Unter Umständen ist aber auch ein Weiterfliegen (und somit ein Überspringen der aktuellen Plattform) zum nächsten Hindernis möglich. Hier muß allerdings mit Abzug des Zeitlimits gerechnet werden. Unzulässig ist diese Methode leider, wenn das Zieltor bereits in Sicht war, denn nun geht die Rechnung der Gesamttore nicht mehr auf. Ein Neubeginn ist unumgänglich.



Prinzipiell gilt es, einen optimalen Eintrittswinkel in das erste Tor zu erwischen, denn dann lassen sich die beiden übrigen (meist sind es drei Tore) mit Leichtigkeit nehmen, ohne irgendwo anzustoßen. Diesen Winkel erreicht man durch seitliches Heranschwenken an die Plattform, wobei darauf zu achten ist, daß die Plattform niemals oder zumindest nicht für längere Zeit aus dem Sichtfeld verschwindet. Desorientierung und vielleicht sogar ein Unterfliegen der Plattform wäre die Folge. Der geübte Pilot fliegt auch steil an die Plattformen heran und schwenkt die Nase des Fliegers im tiefsten Punkt unter dem Tor ruckartig nach oben. (In späteren Levels sind die Plattformen sogar so plaziert, daß man um diese Technik nicht herumkommt.) Bei langsameren Bordcomputern, deren Bildaufbau bei großen und vor allem zahlreichen Flächen arg ins Zuckeln kommt, ist ein Herabsetzen der Detailstufe notwendig. Bei ausreichender Geschwindigkeit empfiehlt das Flottenkommando die Stufe 2 – low detail, da hier der Bezug zu den Oberflächenproportionen der Plattform nicht so stark verloren geht.



Durch Abschießen kleiner würfelförmiger Ziele (die gelegentlich auch zurück-schießen), läßt sich ein Zeitbonus gewinnen. Hier ist frühes Zielen angesagt, daher auf volle Laserkonfiguration umstellen. Lediglich beim X-Wing genügt die diagonale Einstellung (zwei Laser).

In diesem Training kommen die Piloten schnell dahinter, welche Flugeigenschaften den Jägern zuzuordnen sind. Während der A-Wing beispielsweise flink und wendig wie ein Wiesel flitzt, treibt der X-Wing Bomber eher wie eine Badewanne durch den Weltraum. Jeder Jäger hat seine Stärken und Schwächen und ist durch deren Kenntnis so zu fliegen, daß mindestens sechs der Parcours bestanden werden.

Manöverkunde

Strategie und Taktik

Um in Weltraumschlachten möglichst effizient kämpfen zu können, müssen die Raumjäger überall stets einsatzbereit sein. Sie sind auf kleinen, versteckten Basen stationiert, die sich normalerweise in der Nähe imperialer Versorgungsrouten befinden.

Raumjäger fliegen eine Vielzahl von Missionen, die grob unterteilt werden können in: Attacken, Verteidigungen und Aufklärungsflüge.

Angriffsmissionen

Im idealen Fall greifen Raumjäger leicht bewaffnete Ziele an, vorzugsweise langsame Transporter oder kleinere Militärkreuzer ohne entsprechende TIE-Fighter-Eskorte. Es gilt, möglichst viele solcher einfacher Ziele aufzufinden, da selbst sie der Infrastruktur des Imperiums bereits erheblichen Schaden zufügen können. Solange wir uns Zeit und Ort unserer Angriffe aussuchen können, ist es möglich, die Reaktionen unseres Feindes besser einzuschätzen.

Angriffe auf verteidigte Ziele sind normalerweise sehr entmutigend. Obwohl unsere Jäger und Piloten zweifellos besser als die des Feindes sind, sind seine Trainingsmöglichkeiten und Ressourcen nicht zu unterschätzen. Er kann es sich viel eher leisten, zehn Raumjäger zu verlieren, als daß wir auch nur einen Jäger entbehren könnten.

Es gibt Fälle, in denen solche Angriffe legitim sind. Die Allianz muß ständig versorgt werden; optimal ist es daher, dem Imperium einfach die Versorgung abzuzweigen. Damit schlägt man zwei Fliegen mit einer Klappe. Aus diesem Grund sind wir gezwungen, gewagte Angriffe gegen bewachte Transport-Convoys durchzuführen.

Politisch gesehen ist es auch nötig, in einigen Planetensystemen zu zeigen, »daß man noch da ist«. Das dient dazu, den unterdrückten Bewohnern des Planeten darzustellen, daß sie Freunde haben und das Imperium immer daran zu erinnern, daß es nirgends vor uns sicher ist.

Schließlich gibt es noch Scheinangriffe, die die Aufmerksamkeit des Imperiums von einem anderen System ablenken sollen. Indem die Allianz

beim Scheinangriff einige kontrollierte Schäden hinnimmt, ist es möglich, das Imperium dort zu treffen, von wo die feindliche Kampfunterstützung kam.

Verteidigung

Der Allianz ist es nicht möglich, sich erfolgreich gegen einen imperialen Angriff zu verteidigen. Das Imperium kann immer genug Streitkräfte sammeln, um jede Verteidigung zu sprengen. Selbst die Flotte der Allianz kann niemals einen einzigen Punkt gegen die Streitkräfte des Imperiums halten. Wurde einmal eine Basis entdeckt, ist sie verloren. Die wichtigste Richtlinie, die Raumjäger im Verteidigungsfall haben, ist, den imperialen Angriff lediglich zu verlangsamen, so daß eine Fluchtmöglichkeit besteht.

Obwohl das sehr schmerzhaft ist, muß die Allianz oftmals einen vollständigen Rückzug aus der Verteidigungsschlacht anordnen. Das ist der Fall, wenn die Streitkräfte des Imperiums zu stark werden. Zwecklose Todesschlachten um einen sowieso bereits verlorenen Stützpunkt werden nicht betrieben.

Aufklärungsmissionen

Dies sind Missionen, die der Informationsbeschaffung dienen. Passive Überwachung des Feindes wird oft von anderen ähnlich gesinnten Gruppen übernommen. Raumjäger werden benutzt, um durch einen Angriff die Anordnung der feindlichen Kräfte auszukundschaften.

In der simplen Form besteht eine Aufklärungsmission aus einem Angriff gegen ein unbekanntes Ziel mit schnellen, beweglichen Jägern. Der Angriff erfolgt solange, bis der Feind genügend Schiffe aussendet, um ein eigenes Übergewicht zu schaffen, so daß ein Rückzug nötig wird.

Mit dieser Taktik kann die Allianz feststellen, wo die Stärken des Feindes liegen. Erfahrene Piloten können abschätzen, mit wievielen TIE-Fightern sie es aufnehmen können, wo sich die schwerere bewaffneten Kreuzer befinden und welche Unterstützung innerhalb kurzer Zeit verfügbar ist.

Diese Information kann sehr wichtig für eine erfolgreiche Kampagne sein. Wenn die Angreifer neueste Daten haben, können ihre Aktionen mit wesentlich mehr Genauigkeit und Hoffnung auf Erfolg durchgeführt werden.



Hyperspace Überraschungsangriffe

Da alle Raumjäger der Allianz hyperraumfähig sind (ganz im Gegensatz zu den imperialen Jägern), ist es möglich, imperiale Ziele weit vom Stützpunkt schnell anzugreifen. Das ist die von Raumjägern bevorzugte Technik – ein Überraschungsangriff aus dem Hyperraum birgt viele Vorteile, und die Jäger sind wieder verschwunden, bevor eine wirkungsvolle Verteidigung des Feindes aufgebaut werden kann.

Um die Überraschung zu vergrößern und die Reaktionszeit des Feindes zu verkleinern, versuchen Allianzpiloten aus dem Hyperraum heraus möglichst nah am Ziel aufzutauchen – wenn möglich innerhalb der äußeren Verteidigungslinien. Das ist sicherlich mit einem Risiko verbunden, bei korrekter Ausführung indes können solche Aktionen den Feind aber stark verwunden.

Raumjäger Kampftaktiken

Bezogen auf Adar Tallons Abhandlung über Raumjägerektiken, kann der Raumjägerkampf in fünf Abschnitte unterteilt werden.

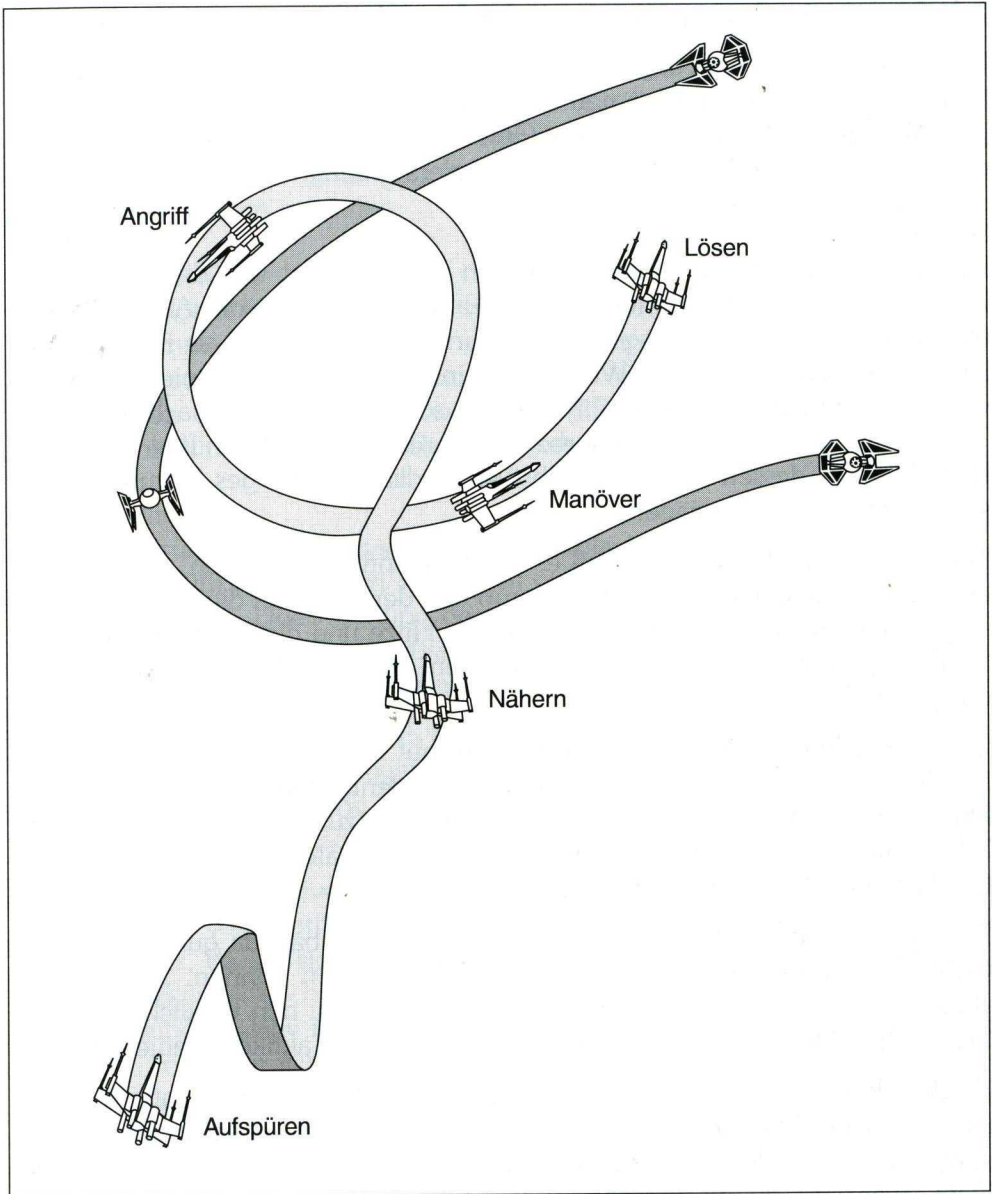
Aufspüren: Die erste Stufe ist das Aufspüren (und das Gegenteil, das Verhindern, aufgespürt zu werden). Raumjäger können durch zwei Methoden erfaßt werden: visuell oder durch Elektronik. Dies sind Schlüssel zur Identifikation, dem wichtigsten Punkt beim Aufspüren.

Nähern: Die nächste Stufe im Raumjägerkampf ist das Nähern. Der Sinn dieser Stufe ist, eine möglichst vorteilhafte Position zu erlangen, aus der der Feind angegriffen werden kann.

Angriff: Die ausschlaggebende Stufe ist natürlich der Angriff.

Manöver: Das Manöver ist die vierte und faszinierendste Stufe des Kampfes. Seine Wichtigkeit wird jedoch oft überbewertet. Eine gelungene Attacke macht akrobatische Manöverkünste fast überflüssig.

Lösen: Die Stufe, die am meisten unterbewertet wird, ist das Lösen vom Feind. Junge Piloten nehmen diese Stufe als selbstverständlich hin – und müssen diese Haltung oft bereuen.



Die fünf Stufen des Raumjägerkampfes

Stufe Eins: Aufspüren und identifizieren

Der Raumjägerkampf beginnt tausende Kilometer bevor die Schiffe in Schußweite der Waffen kommen, ein leiser, tödlicher Kampf – Maschine gegen Maschine. Bei den enormen Geschwindigkeiten, die Raumjäger erreichen, ist ein frühes Aufspüren ganz besonders wichtig.

Sensoren

Erfolgreiches Abfangen eines feindlichen Jägers hängt von der frühen Erkennung und positiven Identifizierung ab. Einzelne Schiffe der Allianz sind im allgemeinen besser für Langstreckenerkundung ausgerüstet als ihre imperialen Gegner; ein einzelner X-Wing kann einen TIE-Fighter beispielsweise sehr viel früher ausmachen, als er ihn. Jedoch sollen TIE-Fighter nach imperialer Taktiklehre möglichst im Sensorbereich ihres Stützpunktschiffes oder ihrer Basis bleiben, dessen Sensoren selbstverständlich um einiges leistungsfähiger sind als die eines Raumjägers.

Nachdem ein Ziel erfaßt ist, muß es positiv identifiziert werden. Für Rebellen erledigt dies ein gut sortierter Datencomputer, der direkt an die Sensorsysteme angeschlossen ist. Nachdem das Profil, die Hitze und die elektromagnetische Strahlung geprüft wurde, erscheint auf dem Monitor des Raumjägers eine entsprechende Information.

Die imperialen Jäger verlassen sich hierzu auf ihre Flugcontroller. Nachdem die Ziele von den Sensoren der Basisschiffe identifiziert wurden, ordnen die Flugcontroller diese Ziele einzelnen TIE-Fightern zu. Der Bordcomputer des TIE-Fighters wird dabei direkt bis ins Detail mit Daten wie Geschwindigkeit und Kurs des Zieles gefüttert.

Das System mit den Flugcontrollern ist recht brauchbar, da gute und geübte Controller eine gesamte Schlacht ordentlicher lenken können. Sie behalten ständig den Überblick und können die TIE-Fighter zu den wirklich wichtigen Schlachtpunkten lenken, bevor der Feind mit neuen Taktiken reagieren kann.

Folglich hat also auch die Allianz mit Flugcontrollern experimentiert. Einige kleinere Schlachten ließen sich ganz gut leiten. Für die allgemeine Übersicht sorgte der Controller, er leitete die Geschwader in verschiedene Schlachtgebiete, während die Flug Commander die praktische Kampfführung übernahmen.

Visuelle Scanner

Je nach persönlicher Nahkampfaktik oder eventuellem Ausfall der Sensoren großer Reichweite, verläßt sich der Pilot auf visuelle Scanner. Diese Sensoren mit kurzer Reichweite funktionieren mittels einer Videokamera, die mit den wenigsten Blockiervorrichtungen gestört werden kann. Tatsächlich sind sie bei sog. Tarngeräten machtlos.

Visueller Kontakt

Erfahrene Piloten lernen im Laufe ihrer Missionen die Schwächen des Bordcomputers immer genauer kennen und wissen ein Ziel zu erfassen, wo es der Bordcomputer gar nicht vermutet. Das trifft beispielsweise auf die extrem komplizierten Flugmanöver der wendigen TIE-Fighter zu. Im übrigen kann das Auge nicht durch elektronische Blockiersysteme ausfallen.

Überraschung

Aus einer gründlichen Analyse mehrerer Schlachten und Siege geht hervor, daß vier von fünf Raumjägern von ihrem Gegner abgeschossen wurden, ohne ihn zu sehen. Die Überraschung des Feindes ist im Kampf der Schlüssel zu einem schnellen Sieg. Der Schlüssel, eine schnelle Niederlage zu verhindern, ist, sich nicht überraschen zu lassen.

Der praktischste Weg jemand zu überraschen, ist natürlich, sich unsichtbar zu machen. Große Schiffe verfügen sogar über solche Tarnvorrichtungen, leider ist die benötigte Ausrüstung für solch eine Gerätschaft zu aufwendig, als daß man sie problemlos in Raumjäger installieren könnte.

Eine effiziente Alternative, über weite Entfernungen unsichtbar zu bleiben, ist die Benutzung von Waffen mit großer Reichweite. Laser sind dafür meistens relativ unnütz, da sie sich über lange Reichweiten zu streuen beginnen und das Ziel effektiv vielleicht nur kurz blenden. Concussion Missiles und ähnliche Waffen können relativ früh von den Sensoren eines Raumjägers erfaßt und schließlich sogar vernichtet werden. Das sind die Gründe, warum Raumjägerschlachten oft Nahkämpfe im visuellen Bereich sind. Die effektivste Methode Überraschung zu nutzen ist, möglichst nahe aus dem Hyperraum an das Ziel heranzukommen. Diese Taktik wird von Piloten der Allianz vermehrt genutzt, obwohl sie auch sehr gefährlich ist.

Sensoren können aus dem Hyperraum keine Objekte erfassen. Deshalb attackieren diese Rebellschiffe ihre Ziele mehr oder weniger »blind«, wenn sie

sich auf die Aufklärungsreporte der Kundschafter verlassen. Bei genauer Information, kann der Angriff ein enormer Erfolg werden, weiß das Imperium allerdings bereits Bescheid, kann die Begrüßung für das Angriffsteam tödlich sein.

Angriffsentscheidung

Wenn eine Feindformation aufgespürt wurde, muß entschieden werden, ob sie angegriffen wird oder nicht. Im idealen Fall trifft ein Flugcontroller diese Entscheidung, da er über die gesamte Szenerie wesentlich mehr Überblick hat. In einigen Bordcomputern der Allianz-Raumjäger sind aber auch taktische Karten integriert, die das gesamte Kampfgeschehen auf zweidimensionale Ebene projizieren, damit der Pilot wenigstens etwas Überblick behält.

Stufe Zwei: Nähern

Wenn der Kampf beschlossene Sache ist, muß der Pilot versuchen, eine möglichst vorteilhafte Position für seinen Angriff einzunehmen. Diese Stufe im Kampf nennt man »Nähern«.

Geschwindigkeit und Verbergen

Zwei essenzielle Elemente erfolgreichen Annäherns an den Feind sind Geschwindigkeit und Verbergen. Beides beeinflusst die Zeit, die dem Gegner für eine Reaktion auf den Angriff bleibt. Hohe Geschwindigkeit hat aber auch noch eine andere Berechtigung. Sie erhöht die gegebenenfalls notwendige Energie für den Manöverkampf oder das Lösen vom Feind.

Wegen der hochentwickelten Sensortechnik des Imperiums ist das Verbergen ein schwieriges Unterfangen. Eine Möglichkeit ist eine Blockierung der gegnerischen Sensoren, allerdings weiß man dabei nie genau, wie effektiv die Wirkung beim Gegner ist, und inwieweit auch eigene Sensoren gestört werden.

Täuschung

Ausgehend davon, daß Verbergen im meisten Falle nicht zu realisieren ist, müssen andere Wege gefunden werden, den Gegner zu überraschen und die Initiative zu ergreifen. Einer der wichtigsten ist die Täuschung.

Im Prinzip versucht der Pilot seinem Gegner klarzumachen, daß einzelne Aspekte des Angriffs nicht die sind, für die er sie hält, z.B. daß es mehr oder weniger Angreifer gibt, daß ein Hauptangriff nur zum Schein durchgeführt

wird, ein Scheinangriff zum Hauptangriff wird usw. Der Angreifer muß das Unvorhergesehene tun, z.B.:

Die Raumjäger nähern sich in einer engen Formation, die auf dem Sensormonitor beim Gegner nur als einzelner Punkt erscheint. Die Formation bleibt bis zuletzt zusammen, bis sie visuellen Kontakt mit ihrem Ziel haben. Erst jetzt trennen sich die Jäger. Wenn das sorgfältig durchgeführt wird (und die Jäger sich nicht gegenseitig rammen), sehen sich die Feinde urplötzlich viel mehr Feinden gegenüber, als sie bislang annahmen.

Ein Angriff in zwei Formationen zwingt den Feind, sich ebenfalls aufzuteilen. In Kombination mit dem ersten Beispiel sind viele Überraschungen für den Gegner möglich.

Mit großen Jägerformationen können alle gegnerischen Schiffe aus den Hangars gelockt und in einen Kampf verwickelt werden. Inzwischen macht sich ein kleiner, aber schneller Trupp Raumjäger auf, das Schlachtschiff des Gegners zu zerstören, das die taktische Kontrolle hat.

Die Möglichkeiten sind nahezu endlos, besonders wenn man weiß, daß der Feind einen ja ebenfalls täuschen möchte.

Stufe Drei: Angriff

Bei 80% aller erfolgreichen Abschüsse ist allein die Angriffsstufe entscheidend gewesen. Diese ist somit das ausschlaggebende und wichtigste Stadium im Raumjägerkampf.

Zwei Faktoren beeinflussen den Angriff: Die taktische Situation und die Fähigkeiten der in den Kampf verwickelten Raumjäger. Bedenkt man diese beiden Punkte, muß der Angriff zum idealen Zeitpunkt von einer idealen Position aus durchgeführt werden. Andernfalls kann sein Ausgang für den Angreifer selbst tödlich sein.

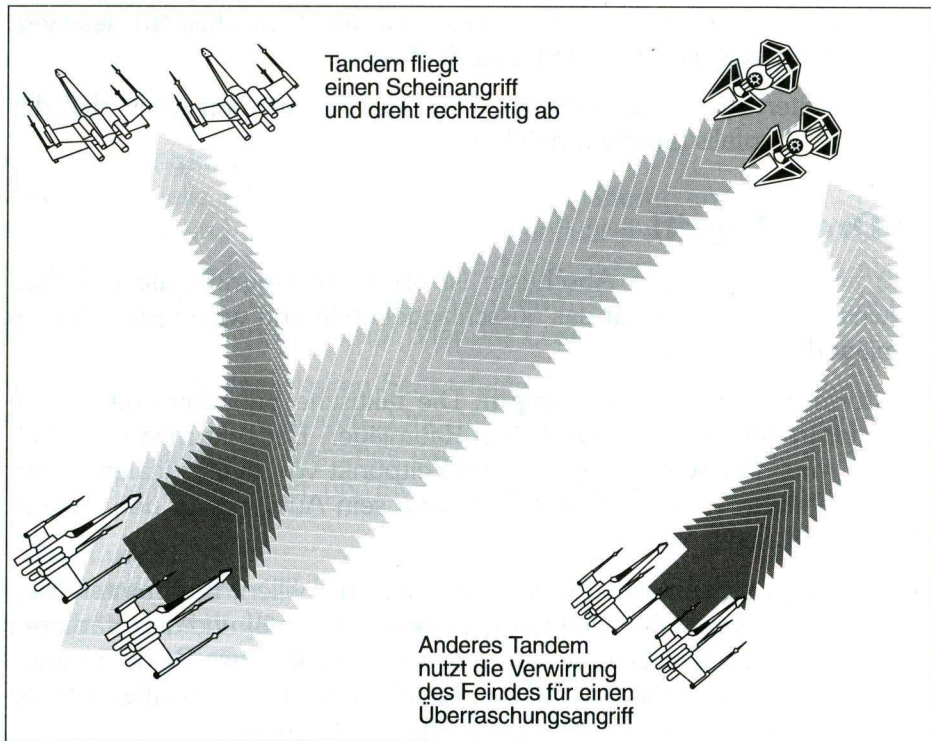
Ein Kopf-an-Kopf Angriff endet meist mit einem schnellen, bestimmten Sieg – normalerweise gewinnt der Pilot mit dem besseren Schiff und den stärkeren Nerven. Es gibt keine Tricks in diesem Angriff, keine Finesse: Beide Raumjäger können ungehindert auf den anderen schießen, beide sind relativ einfache Ziele, aber der, der den ersten richtigen Treffer landet, gewinnt.



Der beste Ort, von dem man einen Gegner aus angreift, ist von achtern (von hinten). Der Gegner kann nicht zurückfeuern und er ist ein einfaches Ziel. Allerdings ist die Position während einer Angriffsstufe nicht leicht zu besetzen, da der Angreifer während der Annäherung an den Feind eine Menge taktischer Überraschung benötigt.

Täuschung während des Angriffs

Für den Erfolg eines Angriffs ist es äußerst wichtig, die Formation des Gegners zu identifizieren. Wenn man ein einzelnes Schiff aufspürt – wo ist sein Flügelmann? Eine häufig benutzte Taktik der Imperialen ist das Vorausschicken eines Jägers, während sein Wingman in einiger Entfernung hinter ihm fliegt. Dieser wartet nur darauf, daß sich irgendein überheblicher rebellischer Pilot an seinen Vordermann hängt, um ihn zu erledigen. Bei dieser Konstellation muß er freilich mit einer bösen Überraschung rechnen.



Allianz Piloten benutzen oft eine kompliziertere Taktik, genannt »Feint and Backstab«. Bei dieser Technik attackiert eine Rebellenformation nur zum Schein, um den Feind von den eigentlichen Angreifern abzulenken. Beispiel: Eine Gruppe Raumjäger formiert sich zu einem Kopf-an-Kopf Angriff, indem sie sich direkt sichtbar für alle Feindsensorsysteme stellen, während eine zweite Gruppe einen Bogen hinter die Feinde fliegt, am besten natürlich außerhalb deren Sensorreichweiten. Die erste Gruppe nähert sich dem Feind bis kurz vor Schußweite, um schließlich auszuweichen. Gleichzeitig kann die zweite Gruppe von einer vorteilhaften Position aus angreifen, indem sie die Konfusion des Feindes ausnutzt. Wenn nötig, kann die erste Gruppe immer noch eingreifen.

Wenn Piloten ihren ersten Kampf überleben, lernen sie schnell, nichts als selbstverständlich hinzunehmen.

Stufe Vier: Manöver

Die Manöverstufe folgt nur, wenn der Angriff ein Mißerfolg war und die Raumjäger um die besten Positionen kämpfen. Während einem Manöverkampf streben erfahrene Piloten immer nach der Initiative. Sie wissen, daß Dogfights öfter verloren als gewonnen werden; der erste Pilot, der einen Fehler macht, zieht den kürzeren. Der Pilot, der die Initiative behält, kann auf seinen Gegenüber ständig Druck ausüben. Je länger dieser Druck andauert, desto stressiger wird es für den Feind. Und aus Streß werden oft Fehler.

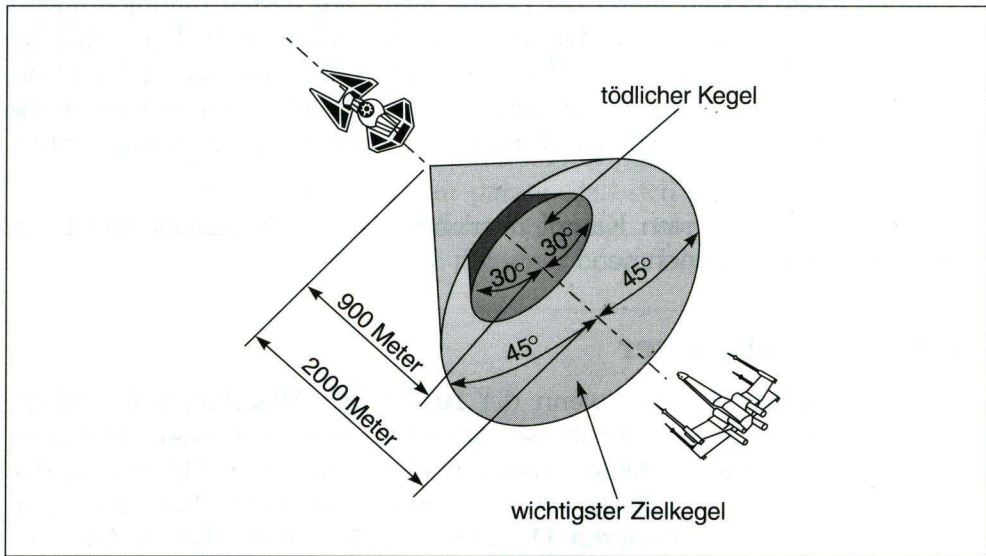
Die Manöverstufe beginnt bereits, wenn der Pilot merkt, daß er in irgendeiner Form in einen Angriff verwickelt ist. Die erste Priorität ist das Überleben; überlegen gewinnen kommt an zweiter Stelle. Die Eröffnungszüge eines Manövers sind daher meist defensiv, in denen der Angreifer versucht, die ausweichenden Aktionen des Verteidigers zu brechen. Wenn ein Verteidiger es schafft, seinen Angreifer »loszuwerden«, kann er dem Kampf entweder entfliehen oder versuchen, ihn selbst anzugreifen. Wenn der Angreifer an seinem Opfer dran bleiben kann, ist es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis dieser zerstört wird.

Jedes Manöver hat ein Gegenmanöver. Tatsächlich ist die Ausführungstechnik des Manövers wesentlich wichtiger als der Raumjäger, mit dem es geflogen wird. Der technisch fortschrittlichste Jäger der Galaxis ist nur so gut, wie sein Pilot ihn fliegt.



Einige grundlegende Manöver

Die meisten erfolgreichen Angriffe während Manöverkämpfen sind Angriffe von hinten. Je näher der Angreifer dem Verteidiger dabei kommt, desto besser wird der Schuß sein, den er landen kann. Adar Tallon spricht vom »wichtigsten Zielkegel«.



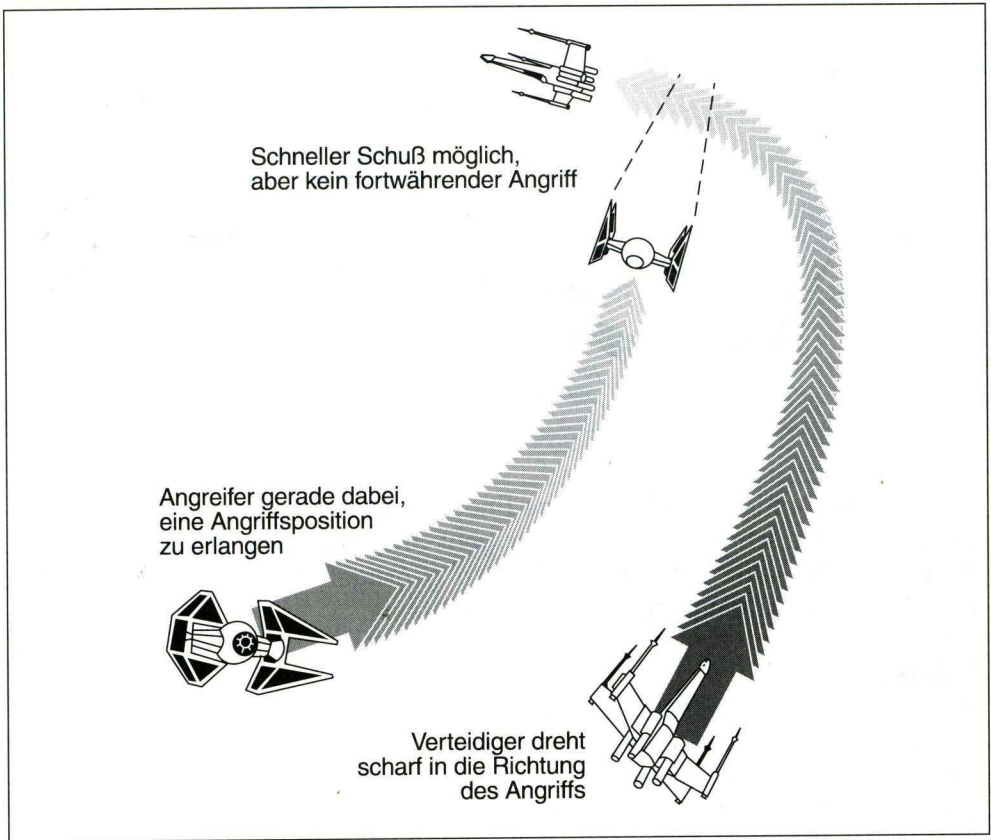
Der wichtigste Zielkegel

Die Grenzen des Kegels liegen bei 45 Grad zur hinteren Achse des Jägers, und nicht mehr als 2000 Meter Distanz sind erlaubt. Der »tödliche Kegel« liegt bei maximal 30 Grad und einer Entfernung unter 900 Meter.

Der Sturz

Dieses Manöver wird angewandt, wenn ein Verteidiger sich bereits innerhalb des Todeskegels befindet oder sich in unmittelbarer Zeit befinden wird. Sein Sinn besteht darin, den Angriff des Gegners zu verpatzen und den eigenen Wendekreis so gering zu halten, daß man plötzlich hinter dem Gegner auftaucht. Wichtig hierfür ist ein früh geflogener Bogen und ein radikales Reduzieren des Schubs. Die Kurve wird dabei in die Richtung des möglichen Schusses des Angreifers geflogen, so daß man zwar für kurze Zeit in enorme

Gefahr gerät, aber im Endeffekt schließlich schneller aus dem Todeskegel herauskommt.



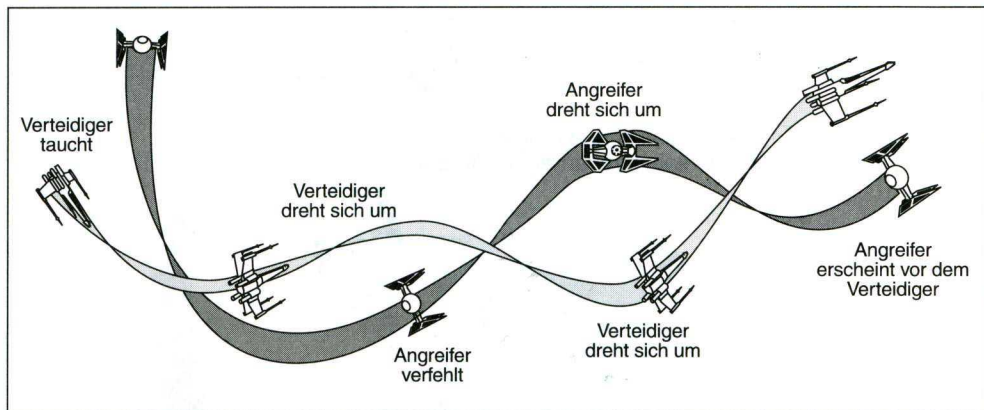
Der Sturz

Die Schere

Dies ist eine Serie scharfer Kurvenumkehrungen, mit denen der Verteidiger aus dem direkten Schußfeld des Angreifers zu entfliehen und diesen in eine unvorteilhafte Schußposition zu bringen sucht.

Die erste Kurvendrehung kann unmittelbar nach einem verfehlten Schuß des Angreifers eingeleitet werden (also auch vielleicht nach einem Sturz). Das

Timing ist bei der Schere aber ungemein wichtig. Wenn ein Jäger zu schnell in die Kurve fliegt, kann sich der andere einfach weitertreiben lassen und den anderen ohne viel Aufwand ins Visier bekommen.



Theoretisch könnte die Schere ohne Ende weitergehen, während sich die Jäger gegenseitig schneiden, als Sieger geht am Ende aber meist der hervor, der es schafft, seine Geschwindigkeit im günstigen Moment zu reduzieren, um seinen Gegner eindeutig vor sich zu schieben.

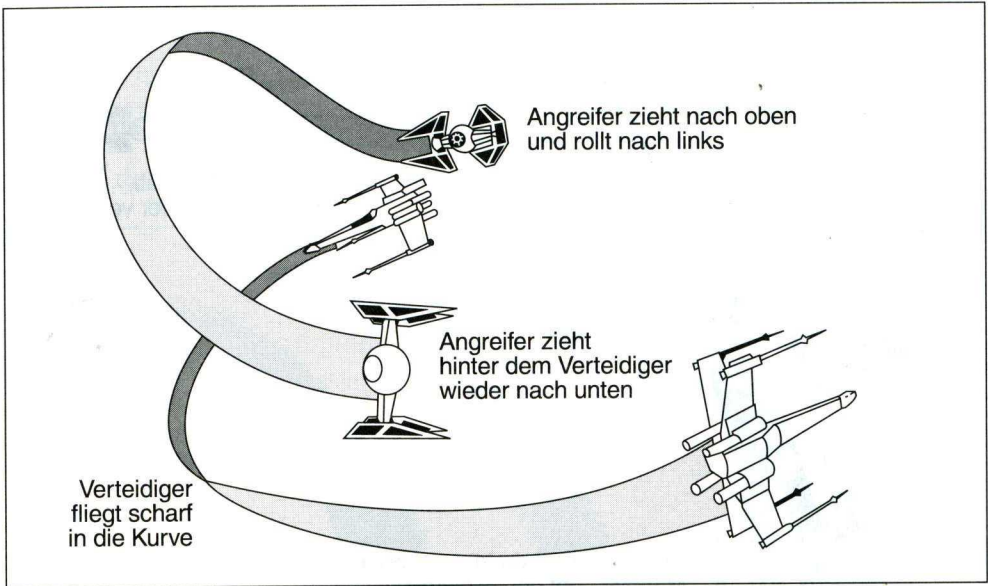
Jinking

Dies ist eine Verteidigungsstrategie, die dazu dient, den Angreifer aus einer exzellenten Schußposition herauszudrängen. Und zwar besteht das Manöver aus einer Serie von Drehungen, Gier-, Roll- und Tauchsequenzen, die den Angreifer hoffentlich daran hindern, den Verteidiger ins Ziel zu bekommen.

Der Sinn besteht eigentlich darin, den Angreifer so zu verwirren, daß er sich schon erheblich konzentrieren muß, um sein Ziel nicht ganz zu verlieren. Das macht ihn selbst zu einem ausgezeichneten, verwundbaren Ziel.

Der umgekehrte Drosselhüpfer

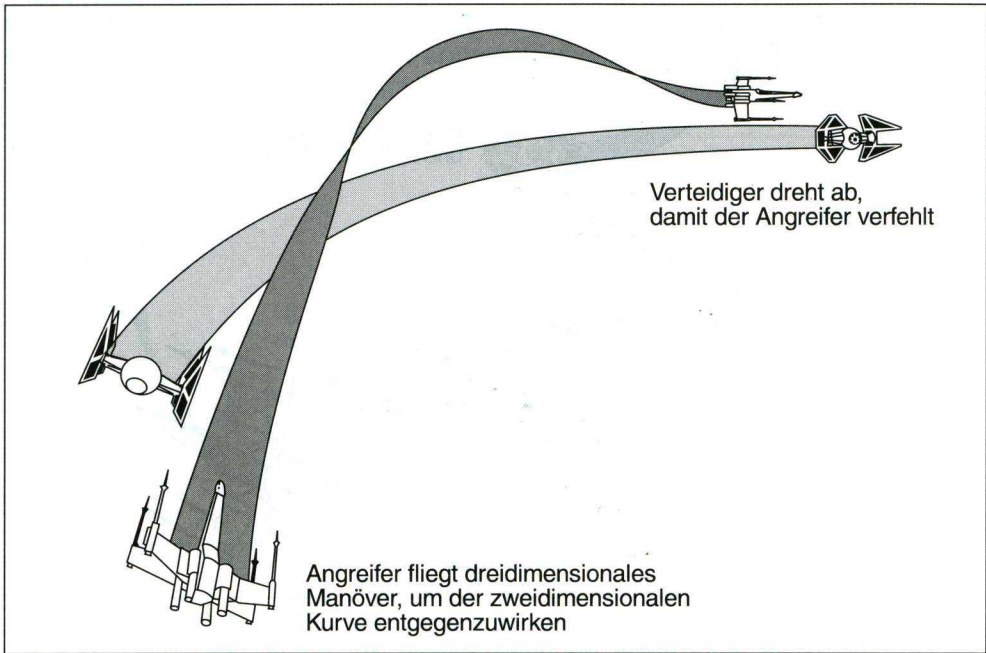
Dieses Manöver dient dazu, den vor einem Sturz besessenen Vorteil trotzdem zu behalten. Wenn der Verteidiger die Sturzsequenz beginnt, schwenkt der Angreifer ein wenig nach oben, verlangsamt die Geschwindigkeit, um just hinter dem gestürzten Verteidiger wieder aufzutauchen, also eine Art kleiner Hüpfen.



Dieses Manöver ist schwer durchzuführen. Es fordert vom Piloten genaues Timing, exakte Beherrschung und einen Hauch Intuition. Wenn es beispielsweise zu früh begonnen wird, fliegt der Verteidiger einfach eine Runde und kommt dadurch selbst in eine wunderbare Schußposition. Wenn es zu spät begonnen wird, verfehlt der Angreifer sein Ziel leichter und endet schließlich wieder vor dem Widersacher.

Die Tallon-Rolle

Dieses Manöver kann durchgeführt werden, wenn der Angreifer merkt, daß sein Gegner gleich stürzt und er ihn verfehlen wird. Er fliegt die Kurve des Verteidigers nicht mit, sondern zieht schließlich die Nase hoch, um eine Rolle in Richtung der Kurve des Gegners zu fliegen. Durch die Rolle kann die Kurve ohne Verminderung der Geschwindigkeit und ohne Vergrößerung der Distanz zum Ziel eckiger geflogen werden – der Angreifer taucht wieder hinter dem Verteidiger auf. Für den Verteidiger ist es schwer, auf diese Rolle zu reagieren, da sie genau in seinem Rücken stattfindet, direkt in seinem toten Winkel.



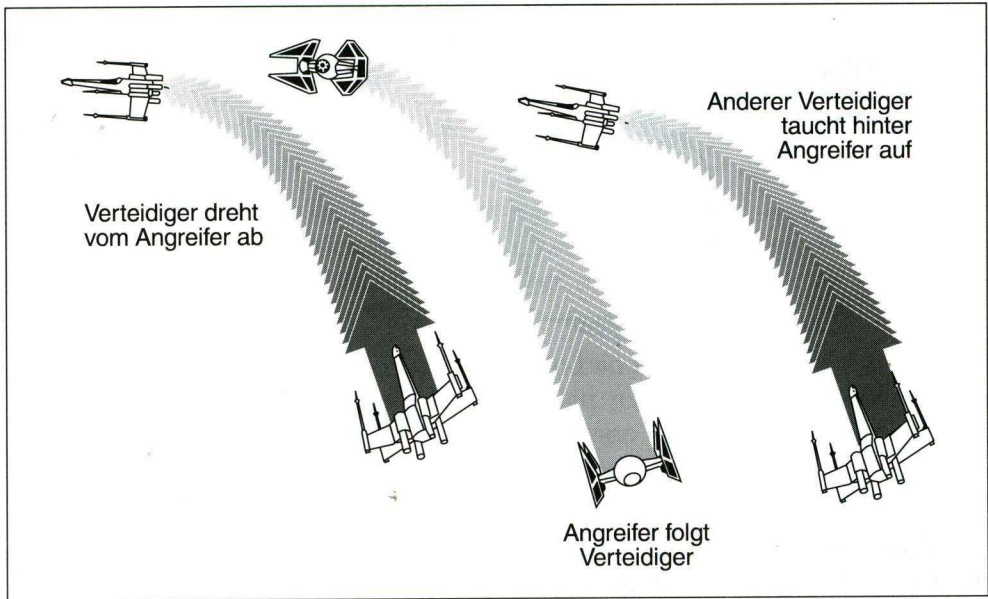
Die Schwierigkeit bei diesem Manöver ist die Rolle selbst, denn in ihr kann man als unerfahrener Pilot leicht die Orientierung verlieren und den Gegner wiederum verfehlen oder sich gar in eine unvorteilhafte Position bringen, in der er selbst in Gefahr schwebt, beschossen zu werden.

Paarweises Manövrieren

Ein einzelner Raumjäger ist in einer feindlichen Umgebung extrem verwundbar. Im Normalfall operieren Allianz Raumjäger daher paarweise. Die gewöhnlich benutzte Formation nennt sich »Battle Spread«. In dieser Formation fliegen die Jäger mit einer Distanz von 200 bis 300 Metern nebeneinander. Ein Paar, das als Team funktioniert, ist im Kampf natürlich wesentlich effektiver als zwei einzelne Raumjäger, die auf sich alleine gestellt fliegen. Sie überwachen die toten Winkel des jeweils anderen und jagen zusammen als koordinierte Einheit.

Die Falle

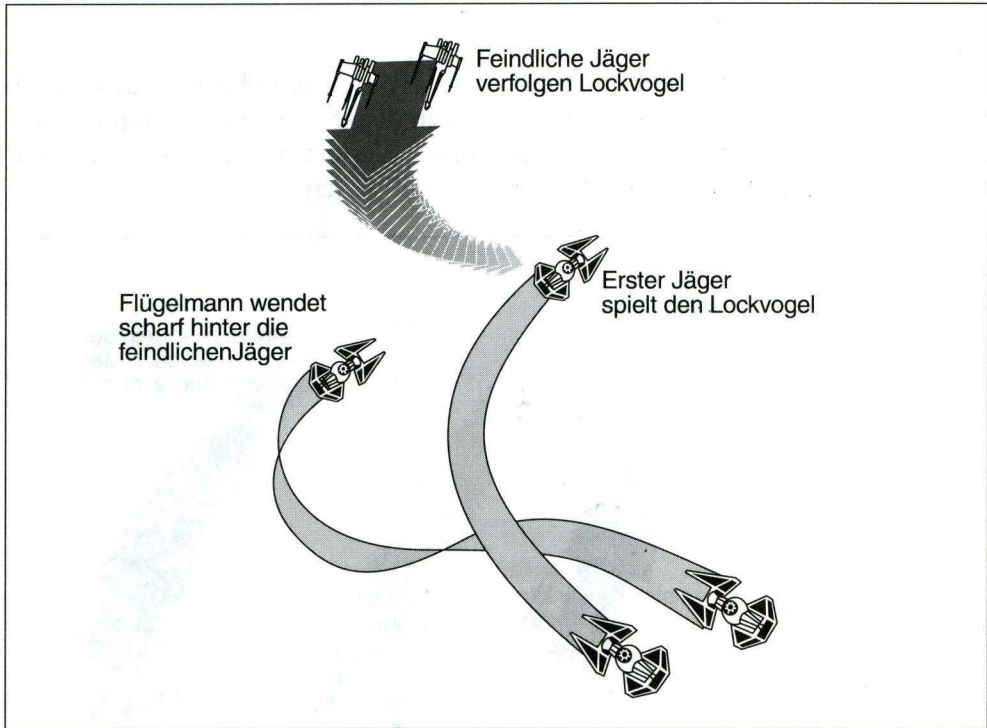
Die Falle ist der älteste und einfachste Trick im Fliegerbuch, und deshalb wahrscheinlich auch der effektivste. Wenn ein Jäger von einem Angreifer verfolgt wird, fliegt er einfach eine enge Kurve. Wenn der Angreifer ihm folgt, sitzt ihm der zweite Raumjäger auch schon im Nacken.



Die beste Taktik gegen dieses Manöver ist für den Angreifer einfach zu täuschen, nur so zu tun, als flöge er hinter dem ersten Jäger her. Wenn der zweite Raumjäger hinter ihm auftaucht, fliegt er einfach einen Schubsprung oder eine Tallon Rolle, so daß der zweite Jäger ihn verfehlt. Schließlich hat er beide im Visier.

Der Spalt

Bei diesem Manöver gerät der führende Raumjäger in einige Gefahr und sollte daher nur durchgeführt werden, wenn die Schilde des Jägers vollkommen intakt sind. Im Manöver fliegt der erste Jäger vor dem zweiten und lockt zwei gegnerische Flieger, ihn auf einfachste Weise abzuschießen. Schließlich taucht der zweite Raumjäger hinter den beiden Angreifern auf und bekommt mindestens einen von ihnen locker ins Visier.



Unerfahrene Piloten werden vor diesem Manöver gewarnt. Doch in der Hitze des Gefechtes, gegen eine überlegene Anzahl Raumjäger, geht man anscheinend gerne ein hohes Risiko ein, was viele Jäger in bedrohliche Gefahr bringt.

Stufe Fünf: Lösen

Dies ist die letzte Stufe im Raumkampf. Adar Tallons Warnungen über sie sind sehr streng: »Dieser Stufe wird nicht genug Aufmerksamkeit gewidmet. Der unerfahrene Pilot glaubt unbeirrbar, daß nach einem – vielleicht sogar erfolgreichen – Angriff die Herausforderung vorüber ist und er sich erst einmal entspannen kann. Das ist gefährlicher Unsinn.«

Unaufmerksamkeit in dieser letzten Stufe des Kampfes kann ein Rezept für eine Katastrophe sein – ganz besonders für Allianz-Piloten. Das kommt daher, weil sie immer in der Unterzahl sind. In einer schnellen Konfrontationsattacke kann sich der Pilot auf keinen Fall Verzögerungen erlauben, da er

damit den Imperialen genug Zeit gibt, sich neu zu formieren und neue Ziele anzufliegen. Wenn ein Pilot sich nicht vernünftig aus der Schlacht lösen kann, ist kein Sprung in den Hyperraum möglich. Und während dieser Zeit des Vertrödelns ist er eine leichte Beute für die Feinde, die ihn sofort wie Fliegen umschwirren.

Der ideale Weg, sich aus einem Kampf zu lösen, ist natürlich, alle Feinde zu zerstören. Das ist nicht immer möglich. Ein Plan, sich erfolgreich zu lösen, sollte, wenn möglich, vor dem Angriff zurechtgelegt werden. Mit voller Triebwerksleistung von einem Kampf zum anderen zu fliegen ist eine gute Möglichkeit, allerdings aussichtslos, wenn sich der letzte Gegner auf einen Dogfight eingestellt hat.

Aus einem Dogfight zu entkommen ist wenstlich schwerer, exaktes Timing ist erforderlich. Der beste Moment zu verschwinden ist daher, wenn die Kampfsituation neutral ist, mit keinem Raumjäger in irgendeiner vorteilhaften Position.

Adar Tallon sagt: »Wenn ein Pilot vom Feind angegriffen wird und es schafft, dem Angriff zu entkommen und sich komplett zu lösen, hat er die Herausforderung gewonnen. Wenn er als Angreifer seinen Gegner soweit verliert, daß dieser an eine neutrale Position gelangt, ist es der Zeitpunkt, sich sofort zu lösen und nach einem einfacheren Opfer Ausschau zu halten. Wenn er in der Konfrontation bleibt, läuft er Gefahr, überrumpelt zu werden.«

Lebenssichernde Techniken

Es gibt einige entscheidende Elemente bei jedem Lösen. Das wichtigste ist Geschwindigkeit. Wenn genügend Schub vorhanden ist, ist es in vielen Fällen das einfachste zu entkommen, schon allein deshalb, weil sich kaum ein Feind auf einem exakt parallelen Kurs befindet. Genügend Schub sorgt für die entscheidende Distanz zwischen Gejagtem und Verfolger.

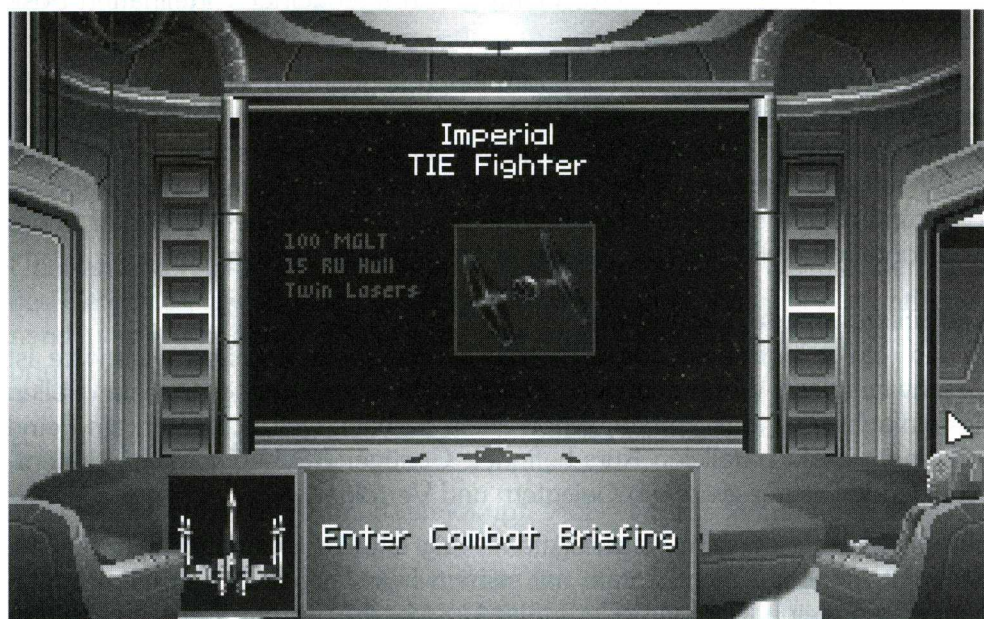
Um ganz sicher zu sein, welche Auswirkung ein Lösungsmanöver hat, sollte der Pilot möglichst Sichtkontakt mit seinem Feind behalten. Ein blindes Fliehen in irgendeine Richtung oder etwas Unsicherheit in der genauen Position des Gegners könnte diesen in eine vorteilhafte Situation bringen.

Wenn ein Pilot einmal den Sichtkontakt verliert (beispielsweise im Kurvenflug der Schere), sollte er sich weiterdrehen, bis er wieder Sichtkontakt hat. Wenn der Pilot fliehen will, während er angegriffen wird, sollte er sich unbedingt in

die Richtung des Gegners drehen, so wirkt der eingeschlagene Fluchtkurs und eine Geschwindigkeitsmaßnahme wesentlich effektiver, der Angreifer bekommt den Fliehenden nicht mehr so schnell ins Visier. Wenn man in dieselbe Richtung flieht, die der Angreifer sowieso schon eingeschlagen hat, riskiert man locker, in sein Visier genommen werden zu können. Das Schicksal ist dann besiegelt.

Die historischen Übungsmissionen

Zum weiteren Training junger hoffnungsvoller Piloten richtete das Flottenkommando einen weiteren äußerst umfangreichen Simulator ein. Für jeden Jägertyp werden sechs historische Übungsmissionen angeboten, die dem Piloten wiederum jede für sich eine Lehre erteilen. Ich stelle für jede Mission zuerst die Aufgabenstellung und dann Lösungshilfen dar.



X-Wing Mission 1 – Dev's Versehen

In dieser Mission wirst Du lernen, Dein Energiekonfigurationssystem einzustellen, den Feind anzuvisieren und unbewaffnete imperiale TIE-Fighter und stationäre Frachtschiffe zu zerstören.

 	 Container
	
	TIE Bombers
	Übungstransporter
	TIE Interceptors
	Übungsfrachter
	TIE Fighters
	X-Wing Rot 1 (Du)

Eine unglaubliche Geschichte passierte einem jungen Rekruten namens Dev, der sich im Pilot Proving Ground versuchte. Obwohl er das erste Mal diesen Parcours flog, passierte er die ersten sechs Tore mit Leichtigkeit. Dann geschah aber etwas unvorhergesehenes. Als Dev den Raumjäger auf die nächste Plattform ausrichtete, sprang er versehentlich durch den Hyperraum mitten in ein imperiales Trainingsgebiet hinein. Dev dachte, dies wäre Teil des Parcours und begann auf die imperialen Raumjäger zu schießen. Weil

er dabei allerhand zu tun hatte, bemerkte er die Nachricht seiner R2-Einheit etwas spät, er befände sich auf imperialem Gebiet und sollte umgehend einen Hyperraumsprung zum Rebellenübungsplatz zurückmachen. Schockiert und etwas mitgenommen schaffte es Dev, sicher zu Hause anzukommen.

Deine Mission ist, alle imperialen Schiffe in dieser Umgebung innerhalb von 15 Minuten zu zerstören.

Nach der Menge Hintergrundinformationen stieg ich doch etwas ungewiß in den Simulator. Immerhin bekam ich jetzt das erste Mal TIE-Fighter zu sehen, auf die ich schießen durfte.

Nachdem ich das Raumschiff zuerst nach meinen Wünschen konfigurierte (kombiniertes Laserfeuer; Abschalten der Schilde, da die TIEs sowieso nicht zurückschossen), erledigte ich die ersten beiden Flieger, die ich mit  im Zielcomputer eintrug mit erstaunlicher Leichtigkeit.

Bei dem Frachter, der dann vor mir auftauchte, hielt ich schließlich an, feuerte drei Protonentorpedos auf ihn und versenkte ihn mit dem Laser. Sofort

erfaßte ich das nächste Ziel, es handelte sich um TIE-Interceptors. Die beiden Jäger flogen allerdings so langsam, daß ich bei ihrer Verfolgung achtgeben mußte, nicht mit ihnen zusammenzurempeln.

Das nächste Ziel war zwar ein TIE-Bomber, auf dem Weg zu ihm blockierten aber drei erbärmliche Transporter den schönen Ausblick. Als ich dann freie Sicht hatte, kümmerte ich mich um die vier Bomber. Ihre stärkere Schutzhülle wurde durch die mangelnde Aufmerksamkeit der Piloten im Flugunterricht mehr als »wettgemacht«.

Die nächsten drei TIE-Fighter flogen sogar einen derart simplen Kurs, daß ich mich ihrer bereits in der Annäherungsstufe (siehe Manöverkunde) entledigen konnte. Mit  nahm ich dann schließlich die letzten beiden Container ins Visier, verteilte meine drei letzten Torpedos und erledigte die restliche Verteidigung mit den Laserkanonen. Die übrigen TIE-Interceptors waren nicht schwieriger ins Visier zu bekommen als ihre Vorgänger. Sie flogen die ganze Zeit nebeneinander, so daß ich sie nach Anpassung meiner Geschwindigkeit einzeln abschießen konnte, ohne sie in den Zielcomputer programmieren zu müssen.

Zur Abwechslung tauchten dann nur noch einige TIE-Bomber und ganz normale TIE-Fighter auf, die zwar einen flotten Zahn vorlegten, aber alles in allem auch keine schweren Herausforderungen waren.

Am Ende der Mission blieben mir noch gute sechs Minuten. Ich hatte es mir wesentlich schlimmer vorgestellt. Wer seine X-Wing Flight Badge hat, sollte eigentlich überhaupt keine Probleme mit der ersten Herausforderung haben. Wichtig ist eben, die Ziele möglichst schnell ins Visier zu bekommen, den Schiffsrumpf in die richtige Richtung auszurichten und sorgfältig zu zielen (Gott sei Dank gibt es ja den Zielcomputer). Bei $\frac{1}{3}$ bis $\frac{2}{3}$ Schub erreicht man eine Geschwindigkeit, mit der man sich den Feinden bequem nähern, aber auch widerspenstige Jäger verfolgen kann.

X-Wing Mission 2 – Wofür Flügelmänner gut sind

In dieser Mission wirst Du das erste Mal mit imperialen Streikkräften konfrontiert. Du wirst den Wert eines Flügelmanns und die Vorzüge eines Raumjägerteams schätzen lernen.

Niemand beginnt seine Karriere als Flugführer. Es erfordert Aufopferung, Übung und Geduld, um ein großer Raumjägerpilot zu werden. Du mußt viel

Zeit investieren, hart lernen und soviel wie möglich üben, um bald den Platz eines Kampfführers einzunehmen.

	 Tatooine
 TIE Fighters	X-Wing Roter Führer  X-Wing Rot 2 (Du)

In dieser Mission schickt man Dich und Deinen Flugführer in einen Kampf mit einer Gruppe TIE-Fighter. Als Flügelmann hast Du die Aufgabe, den Rücken Deines Führers freizuhalten, nahe bei ihm zu bleiben und von seiner Erfahrung zu lernen.

Als Mitglied in einem Team zu funktionieren, ist das wichtigste, das die Rebellion stärkt. Alle unsere Strategien und Taktiken basieren auf Teamwork. Nur so ist es möglich, erfolgreich gegen die Übermacht des Imperiums anzutreten.

Wenn Du zuversichtlicher wirst, kannst Du versuchen, selbst in die Rolle des Führers zu schlüpfen und mit den Kommunikationskommandos herumzuexperimentieren (auf der Tastatur die zahlreichen Buchstabenkombinationen, denen ein  vorangestellt ist).

Ok, nun folgte also der erste Flug mit einem Fliegerkumpel, ich hatte zunächst etwas Angst, daß mir der andere ständig reinquasseln würde, was ich zu tun hätte und daß meine Flugkünste schließlich in einem Chaos endeten.

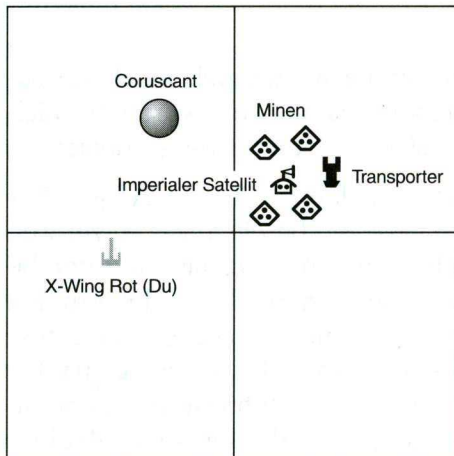
Als ich mich schließlich in dieser Simulation befand, war die Angst aber schnell verflogen, denn rund um uns herum wuselten bereits nach kurzer Zeit vier TIE-Fighter – und sie schossen! Ich schaltete den Laser flink auf kombiniertes Feuer, erhöhte die Energiezufuhr für Laser und Schilde und nahm den ersten TIE-Fighter im Zielcomputer auf (mit  natürlich). Als ich versuchte, ihn ins Visier zu bekommen, flog er oft aus meinem Sichtfenster hinaus. Ich drosselte also meine Geschwindigkeit auf 2/3 und konzentrierte mich darauf, andere an meiner Frontscheibe vorbeifliegende (und verlockende) TIE-Fighter zu ignorieren. Nach zwei gezielten Schüssen vor den Bug meines Opfers konnte ich schließlich den nächsten Jäger anvisieren.

Inzwischen waren zwei weiter entfernte TIE-Fighter zu unserem Gefecht dazugestoßen. Wir hatten gerade vier Gegner erledigt, also hatte mein Flügelpartner auch schon einen TIE begraben. Ich erinnerte mich an die Kommunikationsbefehle und probierte es mit $\text{[G]} + \text{[R]}$. Meine Bitte, sich auf mein aktuelles Ziel zu konzentrieren bestätigte er mit »Roger, using destined target!« er hörte also auf meine Kommandos – ich war der King! Die übrigen erwiesen sich dann aber doch als ziemlich hartnäckig. Immerhin konnte ich meinem Partner zweimal die Haut retten, allerdings mehr zufällig. Seine Verfolger waren im Speicher meines Zielcomputers zufällig die nächsten.

Ich muß gestehen, wenn man anfangs noch nicht sehr geübt im TIE-Fighter Begraben ist, sollte man sich möglichst einfache Ziele suchen, solange man noch die Wahl hat. Es hat wenig Sinn, dauernd hinter einem TIE herzufliegen, wenn man ihn wegen seiner raffinierten Manöver nie ins Visier bekommt. Dann sollte man lieber erst einmal die übrigen potentiellen Gefahrenquellen beseitigen.

X-Wing Mission 3 – Satelliten bei Coruscant

Diese Mission lehrt Dich, mit Deinen Laserkanonen präzise zu zielen und kleine Objekte wie Satelliten oder Minen zu zerstören.



Das Imperium hat tausende von Überwachungssatelliten überall in der Galaxis platziert. Jeder von ihnen ist direkt mit dem Imperialen Sicherheitsbüro in der Imperial City verbunden. Dieses enorme Netzwerk gibt den imperialen Sicherheitseinheiten die Möglichkeit, alle Kernwelten und wichtigsten Territorien der alten Republik zu beobachten und zu kontrollieren. Dieses Netzwerk soll nun in die äußeren Regionen der Galaxis erweitert werden.

Die Satelliten werden dabei oft in Asteroidenfeldern oder bei unbewohnbaren Planeten stationiert und von einer komplexen Struktur hitzeempfindlicher

Minen geschützt. Die Zerstörung solcher Satelliten ist für das Imperium sehr schmerzhaft und wird daher schwer bestraft.

In dieser Mission ist es Dein Ziel, alle imperialen Transporter, Minen und Satelliten zu zerstören. Kontrolliere ständig Deine Schilde und vergiß nicht, daß ein einziger Laserschuß genügt, eine Mine zu zerstören.

Nun fing das Training richtig an. Diese Minen, um die es bei dieser Mission ging, waren äußerst hitzeempfindlich und feuerten beim geringsten Anzeichen von Wärme auf deren Quelle. Es handelte sich um vier Reihen mit jeweils vier Minen, die zerstört werden mußten, bevor man an die Satelliten herankam. Eine kleine Gemeinheit ist allerdings noch in der Missionsaufgabe versteckt: Zusätzlich zu den Minen und Satelliten soll man nämlich noch zwei Transporter zerstören, die in der Gegend gerade herumwuseln. Konzentriert man sich jetzt zuerst auf die Minen, sind die Transporter weg, folglich muß man sie zuerst erledigen, bevor man die eigentliche Hauptaufgabe der Mission erfüllt. Und das ist einfacher, als man zunächst glauben möchte.

Ich hielt meine Schleuder zuerst an, damit ich nicht unbeabsichtigt in die Minen hineinraste. Dann nahm ich mit **T** einfach die beiden Transporter nacheinander ins Visier und warf jeweils zwei Protonentorpedos auf sie und – schwupps – war das Problem Vergangenheit.

Für die Minen habe ich nach mehreren Versuchen folgenden Plan ausgetüftelt: Man fliegt bis etwa 1,35 Kilometer an die Minen heran – das ist eine Entfernung, auf die sie zwar schießen, ihre Laser aber noch nicht treffen können. Sehr wohl können das aber die Laserkanonen des X-Wing, die natürlich auf kombinierte Strahlen geschaltet sind; das erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit. Man muß nun so schnell wie möglich die ersten beiden, dem eigenen Jäger am nächsten liegenden Minenreihen abschießen, indem man einzeln jede Mine ins Visier nimmt und zwei oder drei Schüsse auf sie abgibt. Und daß sich um Gottes willen bloß niemand auf den Zielcomputer verläßt. Man sollte zwar mit **U** das Ziel, auf das man gerade schießt, anvisieren, um zu überprüfen, ob man es getroffen hat. Der Zielcomputer gibt für den Schuß jedoch fast nie grünes Licht. Also merke: Wenn Du die Mine direkt im Visier hast (sie leuchtet ja rot und blau wie ein Weihnachtsbaum), schieß einfach drauf los und kümmer Dich um die nächste.

Eile ist auch beim Abschluß der Satelliten geboten, da bald eine schwer bewaffnete imperiale Fregatte auftaucht, um nach dem Rechten zu sehen. Gute



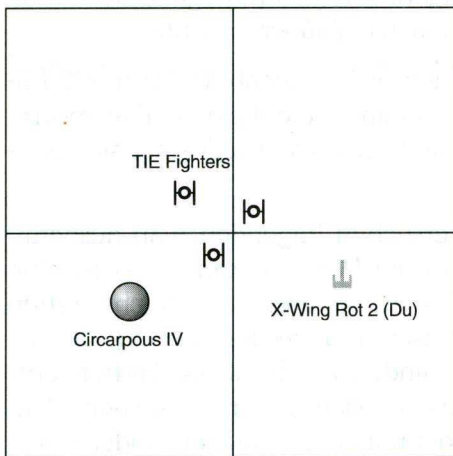
Piloten haben noch viereinhalb Minuten Zeit, wenn die Mission vorbei ist. Nach dieser Mission fühlte ich mich wie ein perfekter Schütze.

X-Wing Mission 4 – Gegen alle Chancen

Das Verhältnis imperialer Raumjäger zu rebellischen ist fast immer drei zu eins. In dieser Mission lernst Du, mit dem Ungleichgewicht zu leben.

Ein X-Wing Raumjäger und ein gut trainierter Pilot sind eine tödliche Kombination. Indem sie eine Art Draufhau-Taktik verwenden, ist es für Rebellenpiloten immer gut möglich, trotz der Überzahl gegen die Feinde zu bestehen.

Nach imperialen Regeln der Kampfherausforderung soll das Verhältnis der Jäger drei zu eins betragen, bevor ein Angriff stattfindet. Dein Training dient dazu, trotzdem mit den vielen Jägern fertig zu werden.



Diese Mission stellt eine Finte im Circarpous-System nach, bei der imperiale Verteidigungseinheiten herausgefordert werden. Eine Gruppe TIE-Fighter schluckt den Köder der drei X-Wings. Sie hätten besser in ihrer Basis bleiben sollen. Alle TIEs wurden ohne Verlust auf Seiten der Allianz vernichtet. Ein weiterer Vorteil war natürlich auch der Eindruck, der auf die Leute des Circarpous-Systems gemacht wurde. Dieser Eindruck ist es, der der Rebellion Ansehen verschafft und Anhänger und Verbündete gewinnt.

Fliege möglichst schnell, um die TIE-Fighter herauszufordern und Deinen Anteil an Abschüssen zu gewinnen.

Die Missionsbeschreibung klang hart. Drei X-Wings gegen neun TIE-Fighter. Wenn das mal gut ging! Das bedeutete, daß jeder von uns drei Feinde erwischen mußte – und ich kannte die anderen ja nicht. Aber ich war durch mein Zieltraining der letzten Mission ja bestens vorbereitet.

Im Simulator angekommen justierte ich sofort meine Laserkannonen, erhöhte die Energiezufuhr für Waffensysteme und Schilde und warf mich mit [R] ins Kampfgeschehen.

Meine beiden Begleiter erwiesen sich als absolute Flaschen. Von den neun feindlichen Jägern erledigte ich schließlich acht Stück, und das mit einer genüßlichen Ruhe – ich hätte zwischendrin ruhig auf einen Kaffee in die Basis fliegen können. Nur so aus Spaß feuerte ich auf den letzten TIE-Fighter alle meine sechs Protonentorpedos. Es war ein herrliches Gefühl zu sehen, wie der computersimulierte TIE-Pilot verzweifelt versuchte, das halbe Dutzend Raketen abzuschütteln, ihn aber schließlich doch eine mitten in die Ionentriebwerke traf und der gesamte Jäger in tausend Stücke auseinanderbarst.

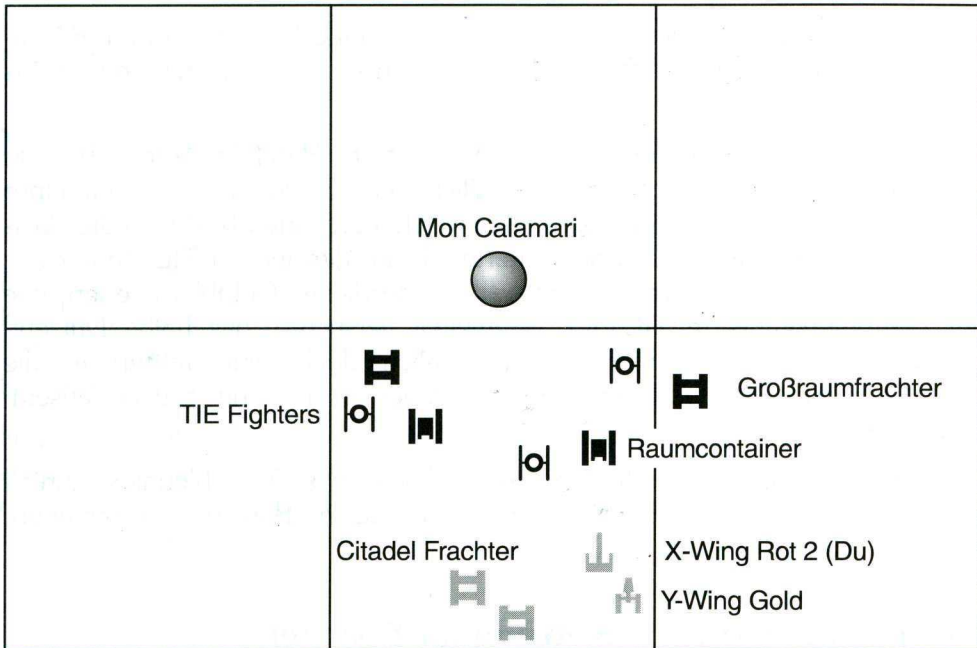
Also wer sich bei dieser Mission abschießen läßt, sollte schleunigst zurück zum Pilot Proving Ground und weiterüben, auf kleine Bauklötze zu schießen, bis er die Flight Badge hat.

X-Wing Mission 5 – Rettungsaktion bei Mon Calamari

Diese Mission rekonstruiert eine der beeindruckendsten Rettungsaktionen auf Leben und Tod in der galaktischen Geschichte. Ganz besonders aus der Sicht eines einzelnen Rebellenpiloten: Halley Kadorto.

Der Rebellennachrichtendienst hat Informationen über einen geheimen Rendezvousplatz des Imperiums erhalten, bei dem das Imperium Mon Calamari Sklaven und Kriegsmaterial einem ankommenden Sternenzerstörer übergibt. Eine zusammengewürfelte Einheit aus X-Wings, Y-Wings und Frachtern wurde mit der Mission der Rettung der Mon Calamaris beauftragt.

Das rote Geschwader fordert zunächst die TIE-Fighter-Eskorten heraus, während die Y-Wings hinter ihnen alle Frachter stilllegen. Halley identifizierte die Schiffe, auf denen sich die Sklaven befanden, woraufhin die Rebellenfrachter dorthin flogen, um die Mon Calamari zu befreien. Die gesamte Operation wurde zeitlich so knapp geplant, daß sie vorbei sein sollte, bevor der Sternenzerstörer Warrior auftaucht.



Unglücklicherweise kam der *Warrior* sehr früh an und startete einen eigenen Angriff. Schnell konnte man erkennen, daß die Imperialen ihre eigenen Schiffe angriffen. Typisch für das Imperium wollten sie lieber tausende Unschuldige umbringen, als sie in die Hände des Feindes fallen zu lassen.

Ein Pilot, Halley Kadorto stellte sich gegen den Angriff, in dem er Welle nach Welle der TIE-Fighter herausforderte. Dafür, daß er so viele Leben auf mutige Weise gerettet hatte, wurde Halley Kadorto der Halbmond des Kalidors verliehen. Schaffst Du es auch?

Eliminiere zuerst die Eskorten und versuche die Mon Calamari so schnell wie möglich zu orten. Du mußt dazu mit Deinem X-Wing bis 0,02 Kilometer an jedes Schiff heranfliegen, um seine Fracht überprüfen zu können. Beschütze die Frachter während des Transfers und zerstöre schließlich alles übrige Kriegsmaterial aus den anderen Frachtern und Containern.

Jetzt wurden die Missionen schon etwas komplexer. Es galt, jeweils einen Frachter und einen Container mit Mon Calamari Sklaven aus den vielen anderen herauszuentdecken. Obwohl in der Missionbeschreibung stand, man solle sich zuerst um die TIE-Fighter kümmern, flog ich zuerst an die Sklaven-

schiffe heran – das sollte Zeit sparen, damit die Rettungsschiffe auch eher kommen konnten. Es handelte sich jeweils um den ersten Container und den ersten Frachter in der Liste, die man mit **[T]** vom Zielcomputer abrufen kann. Es mußte sich demnach um den achten und um den zwölften Eintrag handeln. Ich leitete sämtliche verbleibende Laserenergie in die Schilde und näherte mich den Schiffen mit trudelnden Manövern, damit mich ja keine bösen TIEs abschießen konnten. Mit einer elegant geflogenen Kurve identifizierte ich dann den Inhalt der beiden Schiffe als Mon Calamari Sklaven.

Jetzt versorgte ich auch die Waffensysteme mit mehr Energie und stürzte mich mit **[R]** in den Kampf, den meine Fliegerkumpel schon mit dem Abschluß eines TIE-Fighters eingeleitet hatten.

Nachdem die ersten Eskorten schließlich ins Gras gebissen hatten, überprüfte ich mit meinem Zielcomputer, welche Container sich in der Nähe befanden, die ich mir unbedingt näher ansehen und, sofern sie mit Kriegsmaterial des Imperiums gefüllt waren, auch vernichten sollte. Neben dem Calamari-Container stand beispielsweise ein ähnlicher, allerdings mit Droiden gefüllt. Ich warf ein Protonentorpedo auf ihn, der Laser schaffte den Rest.

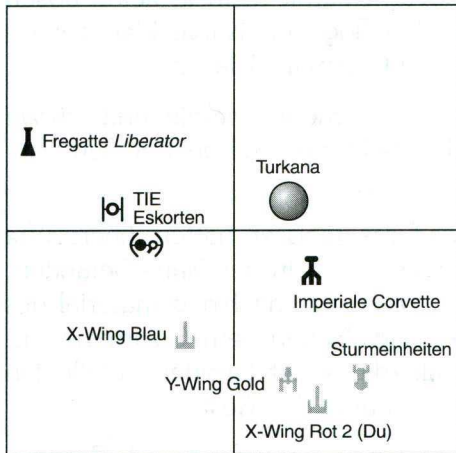
Dann kümmerte ich mich solange um ständig neu eintreffende TIE-Raumjäger (TIE-Fighter und Bomber, die den Auftrag hatten, unsere Frachter zu zerstören), bis die Rettungsaktion vorüber war. Als Bonus erledigte ich dann schließlich die übrigen Container und – nicht zu vergessen – Frachter, bevor ich nach Hause flog.

Alles in allem war es eine recht aufregende Mission, in der man wirklich teuflisch aufpassen muß, daß einem die lieben Frachter nicht unter dem Hintern weggeschossen werden. Geschwindigkeit und Treffersicherheit ist extrem wichtig. Ein Blick auf die taktische Karte mit **[M]** kann nie schaden, denn mit ihr verschafft man sich etwas Übersicht, wo gerade TIE-Fighter sind und vor allem, was die beiden Rettungsfrachter gerade machen – wenn sie überhaupt noch etwas machen können. Kurzsichtige Piloten sollten übrigens bei schnellen Verfolgungsjagden zwischen den Frachtern und Containern achtgeben, nicht mit einem der riesigen Gefährte zusammenzurempeln. Die sind nämlich wesentlich zäher als so ein zierlicher Raumjäger.



X-Wing Mission 6 – Farlanders erste Mission

Diese Mission lehrt Dich die Wichtigkeit der Teamarbeit in einer komplexen Operation, in der geheime imperiale Dokumente gesichert werden sollen.



Diese Mission rekonstruiert die berühmte erste Mission des Keyan Farlander. Obwohl er noch im Training stand, war er durch seine angeborenen Talente prädestiniert, in dieser sehr wichtigen Mission mitzumischen.

Tatsächlich erwies er sich als äußerst kampftauglich. Zusätzlich ist es ihm persönlich zuzuschreiben, daß einige extrem wertvolle imperiale Dokumente entdeckt wurden.

Der Nachrichtendienst der Allianz hat sorgfältige Vorkehrungen der Imperia-

len für eine eigentlich unwichtige imperiale Corvette aufgedeckt. Mit dem Risiko, ihre Deckung aufzugeben, fanden unsere Agenten heraus, daß sich an Bord dieser Corvette eine extrem wichtige Ladung befand – vielleicht war sogar Darth Vader selbst auf dem Schiff! Außerdem stand eine kleine Besatzung sowie eine unbedeutende Eskorte bereit. Laut Zeitplan sollte die Corvette einen Zwischenhalt in der Nähe des nur leicht geschützten Planeten Turkana im Hadar Sektor machen.

In der Rolle des Keyan im roten Geschwader wirst Du das goldene Geschwader beschützen, während es die imperiale Corvette lähmt. Danach wirst Du helfen, die Gegend abzusichern; unterdessen wird eines unserer Sturmmeinenkommandos das feindliche Schiff entern.

Du kannst außerdem den Y-Wings dabei helfen, die Schilde der Corvette zu vernichten. Wenn alles gut verläuft und Du noch Zeit hast, unterstütze das blaue Geschwader dabei, die übrigen Eskorten zu zerstören.

Es war mir zuwider in die Rolle irgendeines Farlanders zu schlüpfen, ich wollte mir lieber meine eigenen Lösungen für komplizierte Missionen überlegen. Um voranzukommen mußte ich aber auch diese Mission fliegen.

Da es sich um eine waschechte Schießerei handelte, probierte ich ein Feature des Bordcomputers, das mir das Zielen und Abschießen erleichtern sollte. Mit der -Taste konnte ich die Armaturenbeleuchtung abschalten und mich so zu hundert Prozent meinen Opfern widmen. Tatsächlich war es somit wesentlich einfacher, die TIEs zu verfolgen. Dabei lernte ich, daß man sie am besten aus zwei Position vernichten konnte. Entweder von vorne – also wenn man direkt aufeinander zufliegt, was natürlich das Risiko mit sich bringt, selbst abgeschossen zu werden – oder von hinten. In diese Position kommt man aber nur dann, wenn man den TIE-Fighter hartnäckig verfolgt, bis er schließlich abdreht und direkt von einem selbst wegfiegt. Ein Schuß zwischen die Ionentriebwerke und die Sache ist gegessen.

Um mit der enormen Geschwindigkeit der TIE-Fighter mithalten zu können, mußte ich mir etwas anderes einfallen lassen. Ich stellte die Energiezufuhr der Waffensysteme auf 75% und die der Schutzschilde auf 50%, so blieb immer noch genug Energie für die Triebwerke. Waren meine Schutzschilde durch starken Beschuß etwas in Mitleidenschaft gezogen worden, verteilte ich die Energie wieder gleichmäßig nach vorne und hinten (dreimal  drücken), und füllte sie mit überschüssiger Energie vom Laser auf (mit .

Nachdem man erst einmal alle Eskorten vernichtet hat, kann man ganz gemütlich die nähere Umgebung der Corvette *Talon* patrouillieren. Es wird nichts Weltbewegendes passieren, außer daß man der Sturmeinheit beim Andocken zusehen kann (etwa bei achteinhalb Minuten Restzeit). Nach weiteren vier Minuten ist die Operation dann geschafft.

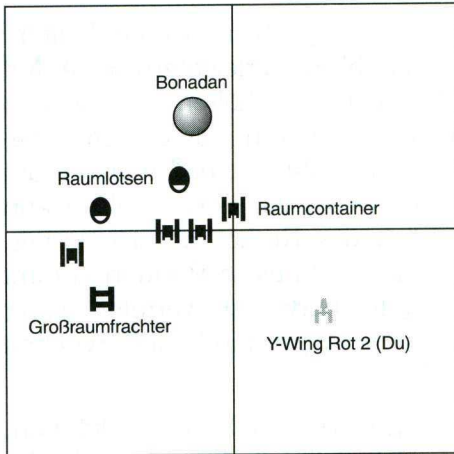
Y-Wing Mission 1 – Handelssabotage

In dieser Mission zeigt der Y-Wing seine Stärken als Raubjäger, indem Du einen imperialen Convoy zerstörst.

Handelsraub ist eine fundamentale Taktik der Rebellion. Da die Allianz nicht genügend Feuerkraft hat, mit dem Imperium auf dem militärischen Sektor zu konkurrieren, müssen wir es dort treffen, wo es sonst am verwundbarsten ist. Die Quelle der imperialen Macht ist der Handel. Indem die Allianz den Kommerz des Imperiums sabotiert, wird die Kontrolle über ganze Sektoren



untergraben. Mit Überraschungsangriffen, bei denen möglichst viel Schaden angerichtet wird, treffen wir das Imperium in seinem Herzen und schwächen die imperiale Flotte.



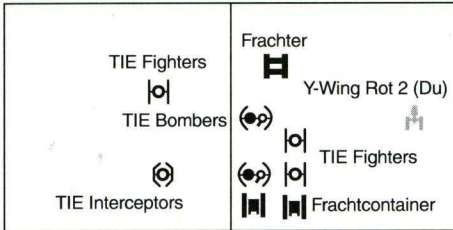
Obwohl die Allianz die Schiffe und Versorgungsgüter, die dabei zerstört werden, gut gebrauchen könnte, haben wir nicht die technischen Möglichkeiten, groß angelegte »Befreiungsaktionen« imperialer Ausrüstungen durchzuführen. In dieser Mission waren zwei Piloten des roten Geschwaders in der Lage, große Convoys wertvoller Frachter und Container zu zerstören, die einen Augenblick unbeobachtet in der Gegend des Bonadan Systems zurückgelassen wurden.

Benutze Deine Sensoren und das Zielsystem, um Deine Ziele anzuvisieren und Deinen Angriff zu planen. Vergiß nicht, daß Deine Torpedos Deine mächtigste Waffe sind, setze sie also weise ein. Schwäche jeden Container oder Frachter zuerst mit einem Torpedo, um ihm schließlich mit den Laserkanonen den Rest zu geben. Verteile die Energie überlegt, damit Deine Laserkanonen immer voll geladen sind. Fahre mit der Zerstörung der imperialen Güter solange fort, bis die Fregatte auftaucht, dann verschwinde.

Diese Mission ist wirklich ein Kinderspiel. Zwischen einem Haufen Frachter und Container herumzufliegen und dabei Protonentorpedos zu werfen und mit Lasern auf die Ziele zu schießen, dürfte keine Probleme machen, bereitet aber einen Heidenspaß. Trotzdem muß man mit allen Schiffen fertig sein, bis eine Fregatte eintrifft und einen am weiteren Vernichten hindert. Am besten verläßt man sich nicht auf den Zielcomputer. Mit  kann man die Schiffe am schnellsten anvisieren. Ein Dreher um die eigene Achse genügt, und die Ziele sind schnell beseitigt.

Y-Wing Mission 2 – Y-Wing Schießübung

In dieser Mission wirst Du lernen, feindliche Jäger zu verfolgen und zu zerstören. Benutze alle Waffen des Y-Wings, um so viele imperiale Schiffe zu zerstören wie möglich.



Das Imperium versucht, seine TIE (Twin Ion Engine = Zwillingen-Ionenantriebswerk) Fighter ständig zu verbessern. Neue Prototypen werden in einer geheimen Basis getestet. Dort überprüfen imperiale Piloten neue Funktionen und Features von TIE-Fightern, Interceptors und Bombern,

bevor sie das Ergebnis an das imperiale Kommando übermitteln.

Die Entdeckung solch einer Basis durch Wedge Antilles war ein unerwarteter Bonus für die Allianz. Diese Mission rekonstruiert den Angriff, der auf die Entdeckung folgte. Ein einzelner Y-Wing wurde ausgesandt, um die neuen Prototypen, die gerade in die Container geladen wurden, zu vernichten. Bevor sich das Imperium der Gefahr bewußt würde und zum Gegenschlag ausholen könnte, sollte der Pilot wieder zurückkehren.

Benutze Deine Sensoren, um die feindlichen Raumjäger zu lokalisieren. Lerne, die Ziele mit Deinen Laserkanonen zu verfolgen und alle Jäger zu zerstören, bevor Du in den Hyperraum zurückkehrst.

Nicht zu fassen, diese Mission ist fast noch einfacher als die letzte. Ich habe nur meine Laserkanonen auf Kombinationsschuß gestellt und nacheinander mit **[R]** alle feindlichen Jäger ins Visier genommen. Es bestand überhaupt keine Gefahr, wer diese Mission nicht beim ersten Mal schafft, sollte das Fliegen aufgeben.

Y-Wing Mission 3 – S.O.S. von der Corvette Karinne

In dieser Mission mußt Du mit Deinen Protonentorpedos einen imperialen Angriff gegen eine neutral gesinnte Corvette stoppen.

Diese Mission rekonstruiert einen kritischen Moment in der Beziehung zwischen der Allianz der Rebellen und dem Volk der Twi'leks. Eine Delegation

der Twi'leks verließ gerade seine Heimatwelt wegen einer geheimen Verhandlung mit dem Oberkommando der Allianz. Imperiale Spione erfuhren von diesem Treffen und planten, das Twi'lek Schiff auf seinem Weg zum Gipfel abzufangen und zu beseitigen.

Y-Wing Rot (Du) 	Twi'lek 	
	TIE Bombers   	Corvette <i>Karinne</i> 

Nur eine kleine Streitmacht wurde ausgesandt, die ungeschützte Corvette anzugreifen.

Der Sternenerstörer *Avenger* verließ ganz kurz den Hyperraum, um ein Geschwader TIE-Bomber hastig loszuschicken; genauso schnell wie er erschien, war er wieder verschwunden.

Der Abwehrdienst der Allianz erfuhr wiederum von dem geplanten imperialen Überfall, war aber in der kurzen Zeit nur in der Lage, zwei Y-Wings zu schicken, um die Twi'leks zu beschützen. Dank des rechtzeitigen Eingriffs konnte die Corvette entkommen und die dankbare Delegation stimmte bald einem Beitritt zur Allianz zu!

Du und Dein Flügelmann werdet direkt hinter den TIE-Bombern aus dem Hyperraum auftauchen, um sie zu überraschen. Zerstört sie so schnell wie

nur irgend möglich, um sie daran zu hindern, Torpedos auf die Corvette abzuschießen. Achte auf Deine rückwärtigen Sensoren – Du willst sicher nicht selber mit der Taktik, die Du gerade benutzt, reingelegt werden!

Die Corvette der Twi'leks sollte ihren Hyperraumsprungpunkt nach etwa sieben Minuten erreichen.

Problematisch waren für mich weniger die schwerfälligen und leicht anzuvisierenden Bomber, als die Reichweite der Raketen, die sie gegen die Corvette einsetzten. Es ist also extrem wichtig, die Bomber alle im Auge zu behalten und unbedingt alle paar Sekunden einen Blick auf die taktische Karte zu werfen (mit **[M]**), ob sich nicht einer davonmacht.

Bei meinen Flügen verdrückte sich meistens das Alpha-Geschwader der TIE-Bomber, diese waren aber auf halbem Wege noch einzuholen. In dem Fall sind die eigenen Protonentorpedos unheimlich praktisch. Ich feuerte schließlich auf jeden der drei Bomber ein ganzes Paar dieser Torpedos – das sollte die Trefferwahrscheinlichkeit erhöhen, denn obwohl die Bomber relativ schwer sind, beherrschen ihre Piloten doch gute Ausweichmanöver.

Die Verhinderung dieses Hinterhalts gegen die armen Twi'leks sollte eigentlich sonst keine weiteren Probleme bereiten.

Y-Wing Mission 4 – Die Kessel-Gefangenen

In dieser Mission wirst einem Rettungsteam helfen, rebellische Kriegsgefangene zu befreien. Benutze Deine Ionenkanonen, um die imperialen Fähren so schnell wie möglich kampfunfähig zu machen.

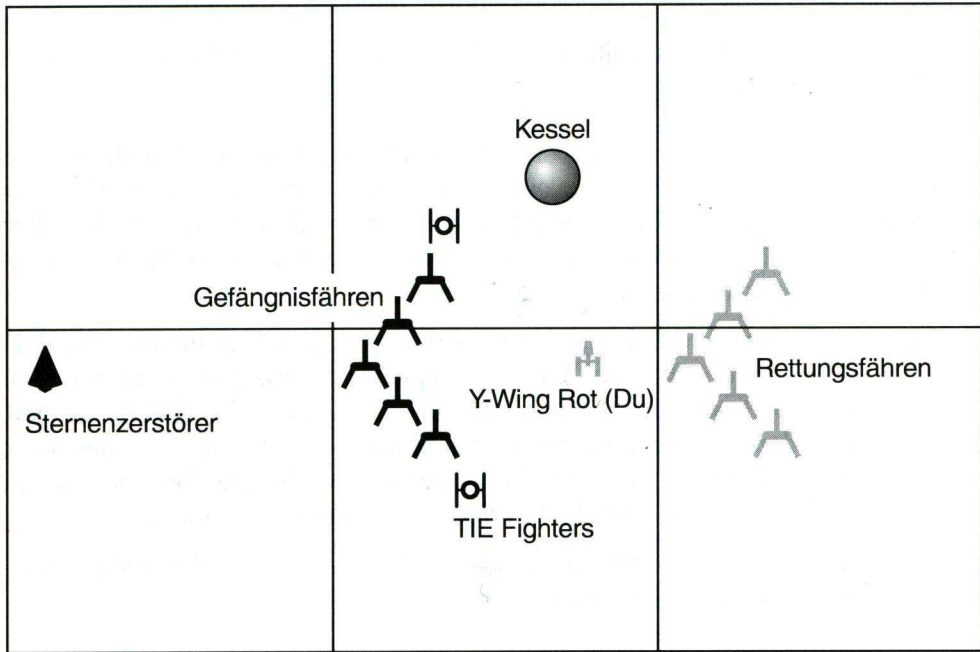
Der Spionagedienst der Allianz weiß von einem Transfer von Rebellen, Kriegsgefangenen, vom Gefängnisplaneten Kessel. Fünf Fähren voll mit Gefangenen sollen zum Sternenzerstörer *Predator* gebracht werden. Übermut scheint das Imperium dazu gebracht haben, lediglich zwei TIE-Fighter als Eskorte vorzusehen.

Es wurde ein Rettungsplan entworfen. Der Plan setzte eine gleiche Anzahl rebellischer Fähren voraus, begleitet von drei Y-Wings des roten Geschwaders.

Die Y-Wings griffen an, lähmten die imperialen Fähren und zerstörten die Eskorten. Dann dockten die Rettungsfähren an, um die Gefangenen zu befreien. Alle Rebellen wurden befreit und einige TIE-Fighter, die der Sternen-

100 Die Kunst des Fliegens

zerstörer *Predator* schickte, wurden zerstört. Allen beteiligten Piloten wurde das Corellianische Kreuz für ihren Mut verliehen.



Laß Dich von den imperialen Jägern nicht weglocken. Die Absicherung der unmittelbaren Umgebung der Rettungsaktion hat höchste Priorität.

Der Aufwand dieser Mission war unfassbar. Jedes Schiff hatte für die Rebellion einen ungeheuren Wert und daß gleich fünf Rettungsfähren eingesetzt wurden, zeigte wie sehr die Allianz ihre Leute schätzte und wie wichtig ihr deren Rettung war. Von allen Übungsmissionen war diese eine der interessantesten. Ich wollte mein Bestes dazu beitragen.

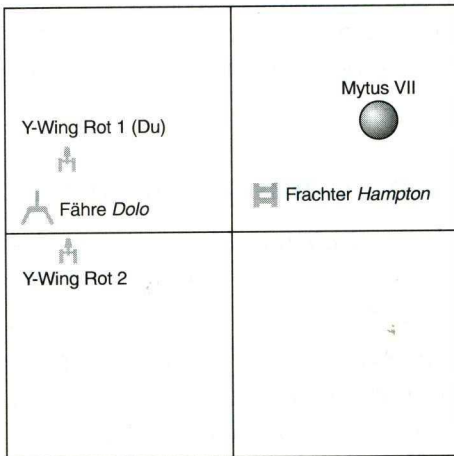
Obwohl wir Dreier-Geschwader waren, übernahm ich das Lähmen von drei Fähren. Ihr Pech, wenn die anderen Piloten so langsam waren oder so schlecht zielten. Während wir dann schließlich auf die Ankunft der Rettungsfähren warteten, vertrieben wir uns die Zeit damit, feindliche Jäger, die der Sternzerstörer *Predator* losschickte, anzuvisieren und in das Reich von Manitu zu schicken. So verlief der Rest der Mission noch recht gemütlich. Ich näherte mich nur mit 1/3 Schub den feindlichen Schiffen und spielte ein we-

nig mit den Kommunikationsbefehlen, überließ den anderen zwei auf alle Fälle die Drecksarbeit.

Als dann endlich alle fünf Rettungsfähren in den Hyperraum gesprungen waren, konnten auch wir uns langsam auf den Heimweg machen.

Y-Wing Mission 5 – Flucht von Mythus VII

Diese Mission zeigt Dir, warum der Y-Wing der vielseitigste Raumjäger der Galaxis genannt wird. Du wirst lernen, Schiffe der Allianz zu begleiten, die imperiale Streitkräfte herausfordern.



Mytus VII, auch bekannt als das berüchtigte »Star's End« ist die furchtbarste Gefängniswelt der Galaxis. Mit der Hilfe des Spionagedienstes der Allianz war es zwei Rebellenpiloten möglich, sich an Bord eines Frachters zu schmuggeln und so von Mytus VII zu entkommen. Ein Rettungsteam wurde ausgesandt, den Frachter zu treffen und die Gefangenen zu befreien.

Die Zeit war knapp, da imperiale Streikräfte diesen Sektor kontrollierten und jedes Schiff stoppten und überprüften, das sich in diesem Gebiet befand.

Wenn Du diese Mission fliegst, sei auf imperiale Störenfriede vorbereitet, ganz besonders auf imperiale Sturmtruppentransporter. Diese transportieren imperiale Entereinheiten und müssen unbedingt gestoppt werden. Unser eigenes Rettungsteam wird etwa drei Minuten benötigen, um die Befreiung zu bewerkstelligen. Dabei ist das Team während dieser Zeit extrem verwundbar.

Als ich das Gebiet zu Beginn anflog, bekam ich von meiner R2-Einheit sofort eine Meldung, daß sich irgendeiner der Sturmtruppentransporter bereits am Frachter zu schaffen machte. Zwei TIE-Fighter Geschwader begleiteten ihn und wuselten um den Frachter herum. Ich ignorierte ihre Schüsse, da ich zuerst den Frachter freibekommen wollte. Ich mußte einige Male langsam um

ihn herum fliegen, bis ich den Transporter identifizieren konnte. Dann stellte ich mich hinter ihn, lud zwei Protonentorpedos und das Biest war erledigt.

Gleich darauf kümmerte ich mich mit Vollgas um die anderen roten Punkte auf meinen Radarschirmen. Was mir meine Kumpels noch nicht abgenommen hatten, bereitete auch keine weiteren Probleme, obwohl diese TIE-Fighter schon mutige Kamikaze-Jäger waren, die es gerne auf ein tödliches Kopf-an-Kopf-Rennen ankommen ließen.

Und dann war da noch die Nebulon B Fregatte, die nach einiger Zeit unangemeldet auftauchte und ein Geschwader TIE-Fighter nach dem anderen loschickte, um das Rebellenpack zu erledigen. Tatsächlich war die Aufgabe dieser Flieger vielmehr, uns von dem Frachter und der inzwischen andockenden Fähre *Mercy* fortzulocken, damit zwischenzeitlich weitere Sturmtruppentransporter ihr Glück versuchen konnten. Allerdings bestanden diese Transporter meinen persönlichen Protonentorpedotest nicht.

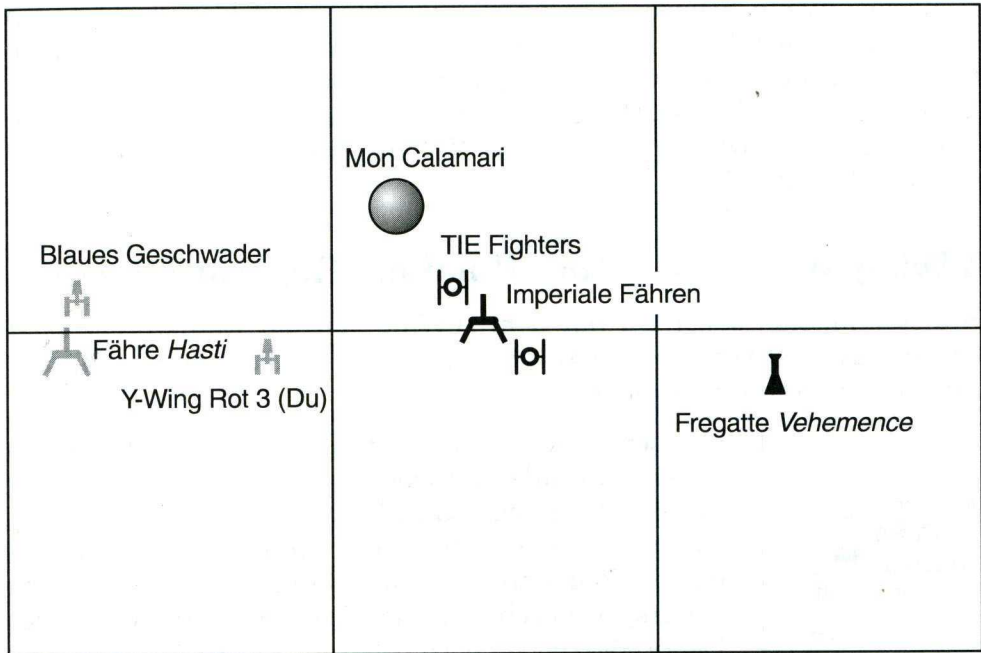
Y-Wing Mission 6 – Abfangen und Gefangennehmen

Diese Mission rekonstruiert einen der dramatischsten Momente in der Geschichte der Allianz. Du wirst eine wichtige Rolle bei der Rettung des berühmten Mon Calamari Admiral Ackbar spielen.

Diese Mission rekonstruiert die dramatische Rettung des großartigen Mon Calarmi Führers Admiral Ackbar. Vom Imperium versklavt wurde er zu einem Bediensteten des Moffs Tarkin gemacht. Durch seine Klugheit schaffte er es, eine führende Position zu erlangen, aus der über den Feind aus nächster Nähe lernen konnte. Hier wurde er zum Experten imperialer Verteidigung und Strategie. Er wurde bei einer Abfangmission mehrerer imperialer Fähren befreit, bei der auch die Gefangennahme Tarkins angestrebt wurde.

Y-Wings, mit X-Wings als Eskorte wurden geschickt, um Tarkins Fähre zu lähmen. Die Kommandoeinheiten an Bord der rebellischen Fähre *Hasti* sollten dann aus dem Hyperraum kommen, um die Mission fortzuführen.

Leider entkam Tarkin ganz knapp, bevor die Rebellenflotte das Ziel erreichte. Dennoch war es der Allianz möglich, die Fähre von Admiral Ackbar zu fangen. Seine Rettung war ein Segen für die Allianz, für den sie immer dankbar sein wird!



Als Y-Wing Pilot ist Deine Mission, die Fähre der Offiziere zu identifizieren und zu lähmen. Sobald die Rebellenfähre Hasti ankommt, beschütze sie vor imperialen Angriffen, bis das Kommando an Bord seine Mission durchgeführt hat und nach Hause gesprungen ist.

Um die Fähren zu identifizieren, mußt Du Deinen Y-Wing bis 0,02 Kilometer an die Ziele heranzusteuern, damit die Sensoren ihre Inhalte abtasten können – also sei vorsichtig und vermeide Kollisionen!

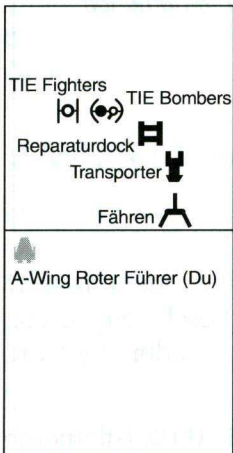
An dieser Mission hatte ich wirklich zu beißen. Die erste Schwierigkeit bestand darin, aus den fünf imperialen Fähren diejenige herauszuidentifizieren, in der sich Admiral Ackbar befand. Bei den meisten meiner Versuche befand sich diese Fähre (*Epsilon 5*) jedoch meistens an der oberen Spitze der Fährenformation. Beim Identifizieren muß man jedoch mit ungeheurer Präzision an die Fähre heranfliegen. Die kleinsten Berührungen enden in einer gewaltigen Kollision mit tödlichem Ausgang.

Sobald Admiral Ackbar identifiziert wurde, galt es die gesamte Rettungsaktion über die TIE-Fighter davon abzuhalten, Ackbar oder seiner Rettungsfähre in

irgendeiner Weise Schaden zuzufügen. Tatsächlich sind hier die härtesten Flugkünste gefragt. Bis ich es endlich geschafft hatte, Ackbar lebend aus dem Inferno herauszubringen, war ich reif für einen Bacta-Tank im Lazarettsschiff. Wahrscheinlich stellt diese Mission auch eine Art Geduldprobe für Euch junge Piloten dar. Die letzte Flight Badge für Y-Wing Missionen ist auf jeden Fall ein hart erkämpftes Brot.

A-Wing Mission 1 – Angriff auf ein Reparaturdepot

In dieser Mission sollst Du mit dem A-Wing vertraut werden. Du wirst lernen, das Energiesystem zu konfigurieren, das Zielsystem zu benutzen und die Laserkanonen zu feuern.



Da der neue A-Wing für Langstreckenerkundungen entwickelt wurde, war eine der ersten Testmissionen für ihn ein Überraschungsangriff auf ein unvorbereitetes Ziel: ein imperiales Reparaturdock. Da das Imperium glaubt, daß die Rebellion ihre Zeit nicht damit vergeudet, solch ein ungewöhnliches Ziel ins Auge zu fassen, wurde das Depot völlig ungeschützt gelassen. Tatsächlich ist es aber das Ziel der Allianz, das Imperium überall zu verwunden, wo es möglich ist!

Ein einzelner Jäger wurde gesandt, so viele Schiffe wie möglich zu zerstören und wieder in den Hyperraum zurückzukehren, wenn es fertig war oder es zu gefährlich wurde. Der »Rote Führer« konnte das Dock und sämtliche 22 imperialen Schiffe komplett vernichten,

bevor er knapp dem Angriff einer imperialen Fregatte entkam! Benutze Deine Sensoren und das Zielsystem, um Deine Ziele anzuvisieren und Deinen Angriff zu planen. Konzentriere Dich zunächst auf das Reparaturdock.

Obwohl die Concussion Missiles für den Raumnahkampf integriert wurden, bieten sie eine praktische Möglichkeit, die Zerstörungsmission sehr schnell zu vollenden.

Kontrolliere Deine Energiesteuerung, damit die Laserkanonen immer einsatzbereit sind. Vergiß nicht, daß kombinierte Laserkanonen wesentlich mehr Schaden anrichten und die Ziele schneller erledigen.

Zerstöre alle Transporter, Fähren und imperialen Raumjäger so schnell wie möglich, bevor die imperiale Fregatte Dich erwischt.

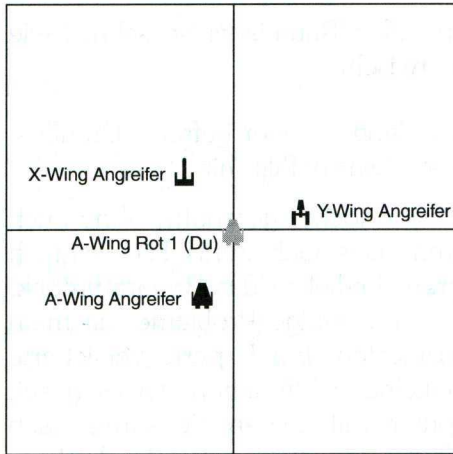
Auf solch eine Mission hatte ich mich schon lange wieder gefreut. Draufloschießen und nichts zu befürchten haben – so etwas gefällt mir.

Mit acht Minuten Restzeit hatte ich die Mission locker geschafft, ohne auch nur einen Windzug der Fregatte zu spüren. Das Geheimnis liegt einfach darin, niemals mit dem Schießen aufzuhören. Lediglich das Reparaturdock, um das ich mich zuerst kümmerte, bereitete mir einige Probleme, da mein Zielcomputer Schwierigkeiten hatte, es abzutasten. Ein Experte versicherte mir später, daß das bei so nahen Zielen keine Fehlfunktion gewesen sei, vielmehr richtet sich auch der Zielcomputer mit seinen Sensoren nach bestimmten Fixpunkten, beispielsweise Wärmeerzeugung oder dergleichen. Die Richtung, in die ich gerade meine Nase gedreht hatte, zeigte dann eben erst als nächsten Fixpunkt die Fähre einige Kilometer weiter auf. Die verlorengegangene Zeit auf der Suche nach einem Zielpunkt am Reparaturdock, machte ich aber durch den Einsatz aller Concussion Missiles wieder wett. Ein wirklich spaßiger Auftrag!

A-Wing Mission 2 – Der aggressive Widersacher

In dieser Mission wirst Du die Geschwindigkeit und Wendigkeit des A-Wing schätzen lernen, indem Du gegen andere Rebellenraumjäger antrittst.

Ein Teil des fortgeschrittenen Kampftrainings beinhaltet eine simulierte Herausforderung mit Rebellenraumjägern. In dieser Mission wirst Du die Stärken und Schwächen unserer Jäger erfahren. Jede Welle wird von einem immer besseren Piloten angeführt. Sei Dir bewußt, daß auch der feindliche A-Wing mit Concussion Missiles ausgestattet ist. Wenn Du es also nicht schaffst, ihnen auszuweichen, stärke Deine Schildenergie.



Selbst für mich war die Konfrontation mit diesen Piloten eine wirklich haarige Herausforderung. Man lernt hier, sich in die Rolle eines Feindes zu versetzen und die Berechenbarkeit, die Abwehrfähigkeit und die Widerstandskraft der Rebellenjäger zu erkennen. Man findet heraus, bei welchen Manövern die drei Jäger besonders ungeschützt, leicht zu treffen und zu vernichten sind. Bei zunehmender Schwierigkeit konnte ich mir sogar von den Profi-Piloten, die da gerade gegen mich antraten, einige witzige Manöver abgucken.

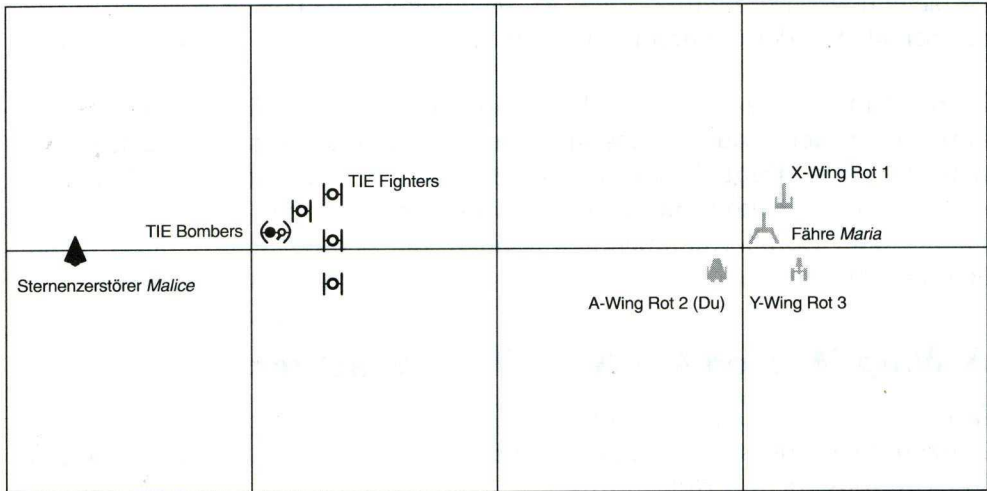
Schnell merkte ich aber, daß auch in dieser Mission keine Zeit für lange Überlegungen war. Es kam darauf an, möglichst schnell möglichst viele der gegnerischen Jäger umzunieten. Volle Schilde, volle Waffensysteme und volle Geschwindigkeit sind für die geübten Gegner Voraussetzung.

Tatsächlich machten mir die A-Wings den meisten Ärger. Ich erkannte, daß es wenig Sinn hatte, die Zeit der gesamten Mission zu verplempern, nur um hinter einem irren computergesteuerten A-Wing herzujagen, während die verbleibenden X-Wings und Y-Wings munter auf mich zielen und schießen konnten. Meine empfohlene Taktik ist daher, zuerst alle einfachen Feinde abzuschießen, d.h. auch von einem vorerst überlegenen Gegner abzulassen, um erst einmal alle potentiellen Gefahren, die eben leichter zu beseitigen sind (der Y-Wing beispielsweise), zu eliminieren.

Wenn man sich an diese Regel hielt, war die Mission mit dem irren A-Wing kein Problem mehr. Ich zähle den Raumjäger übrigens zu meinen Lieblingsschiffen, auch wenn er nicht sonderlich gepanzert ist, aber ich bin wohl eher für Geschwindigkeit und Wendigkeit zu haben.

A-Wing Mission 3 – Abwehr der TIE-Bomber-Welle

Diese Mission hebt die Abfangtauglichkeit des A-Wings besonders hervor. Du wirst lernen, Concussion Missiles gegen TIE-Bomber einzusetzen.



Eine Fähre mit einem hohen Offizier der Allianz an Bord, mußte mitten im Weltraum einen Zwischenhalt, zwecks Reparaturarbeiten am zusammengebrochenen Hyperdrivesystem, vornehmen. Dabei wurde sie unglücklicherweise von imperialen Streitkräften entdeckt. Einem nahen Sternenzerstörer wurde der Befehl gegeben, eine Angriffswelle von TIE-Fightern und TIE-Bombern zu starten, bevor er seine ursprüngliche Mission fortsetzt. Ein einzelnes Geschwader schien den Imperialen genug, um eine kleine Rebelleneinheit auszuschalten.

Als schnellster Raumjäger der Allianz ist der A-Wing der ideale Abfangjäger. In dieser Simulation schlüpfst Du in die Rolle von »Rot Zwei«. Deine Aufgabe ist es, Dich durch die erste Welle TIE-Fighter zu schlagen, um an die TIE-Bomber heranzukommen. Da die Bomber mit Concussion Missiles bestückt sind, mußt Du Dich beeilen, bevor sie nahe genug an die Fähre herankommen, um die Raketen zu starten. Benutze Deine eigenen Concussion Missiles, um den Angriff der Bomber zu stoppen!

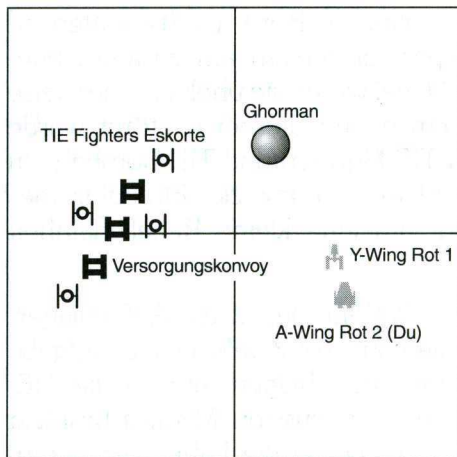
Kehre danach zurück zu den übrigen TIE-Fightern, sofern sie nicht schon an Dir vorbeigeflogen sind. Der X-Wing und der Y-Wing werden nahe bei der Fähre bleiben, um Feinde herauszufordern, die an Dir vorbeikommen, aber das muß die Fähre nicht unbedingt retten!

Vergiß nicht, daß Du mehr Energie für die Triebwerke bekommst, wenn Du verbleibende Laserenergie direkt in sie hineinleitest, vorher solltest Du aber die Schilde mit der übrigen Energie auffüllen.

Keine Panik, keine Panik! Die beste Strategie ist tatsächlich die, in der man kopfüber in den Haufen imperialer Jäger stürzt und alles abschießt, was einem ins Visier fliegt. Nachdem man sich ein bißchen ausgetobt hat, sollte man sich mit [M] ruhig öfters die taktische Karte ansehen, um schließlich die Fighter oder Bomber abfangen zu können, die sich der Fähre *Maria* gefährlich nähern.

A-Wing Mission 4 – Angriff auf Frachter

In dieser Mission wirst Du lernen, Y-Wings zu eskortieren und zu unterstützen, während sie eine Torpedoattacke gegen einen Convoy imperialer Versorgungsfrachter durchführen.



In dieser Mission lernst Du, wie effektiv ein kombinierter Angriff im Team ist. Die Geschwindigkeit und Wendigkeit des A-Wings machen ihn zum perfekten Partner zur Stärke und Feuerkraft des Y-Wing.

Diese Mission rekonstruiert einen Angriff auf einen imperialen Versorgungskonvoy auf dem Weg zur imperialen Basis im Ghorman System. Das Imperium wollte diese Basis ausbauen, die Frachter brachten die nötigen Güter mit.

Aufgrund des Erfolges des Roten Teams wurde die Erweiterung der Ghorman Basis um ein ganzes Jahr verzögert!

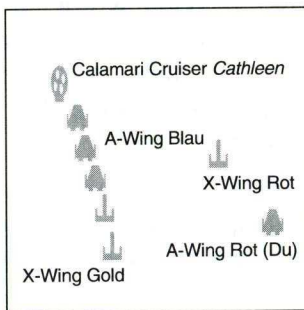
Achte auf die Position von »Rot Eins« während Du fliegst, denn Deine Aufgabe ist es, ihn vor den TIE-Fighter-Eskorten zu beschützen, während er die Frachter erledigt. Wenn die Frachter erstmal zu Staub geschossen sind, kannst Du Dich um die übrigen TIE-Fighter kümmern.

Als Eskorte des Y-Wings bestand meine Aufgabe also darin, alle feindlichen Jäger, die meinem Fliegerpartner in die Quere kamen, zu verabschieden. Das waren also alle anwesenden TIE-Fighter (acht Stück). Theoretisch sollte ich zwar dicht bei dem Y-Wing bleiben, in der Praxis lief aber alles mal wieder ganz anders. Da die TIE-Fighter-Piloten schnell erkannten, daß ich ihnen allen den Garaus machen würde, beschäftigten sich die meisten von ihnen mit mir, in der Hoffnung mich mit vereinter Kraft besiegen zu können. Zum Glück saß ich allerdings in einem A-Wing. Mit voll geladenen Waffensystemen und Schutzschilden raste ich bei Höchstgeschwindigkeit hinter den TIE-Versagern her.

Die Show war schnell zu Ende und wir hatten keinen Kratzer abbekommen. Zum Schluß hatten wir noch 13 Minuten übrig und betraten gelangweilt oder routiniert – wie man es nimmt – den Hyperraum.

A-Wing Mission 5 – Schutz von Rebellen Raumjägern

Diese Mission stellt die Wichtigkeit heraus, verwundbare Rebellenjäger zu beschützen, die gerade aus einem schweren Gefecht kommen.



Der Calamari Kreuzer *Cathleen* war gerade dabei, seine Raumjäger nach einem Angriff auf imperiale Schiffe im Corporate Sektor wieder einzusammeln. Obwohl der Überfall ein Erfolg war, waren die Piloten und vor allem die Schiffe geschlagen und beschädigt.

Das rote Geschwader wurde beauftragt, während dem Einsammeln der Jäger Patrouille um die *Cathleen* herum zu fliegen. Die X-Wings hielten direkt bei der *Cathleen* Wache, während die A-

Wings die weitere Umgebung kontrollierten.

110 Die Kunst des Fliegens

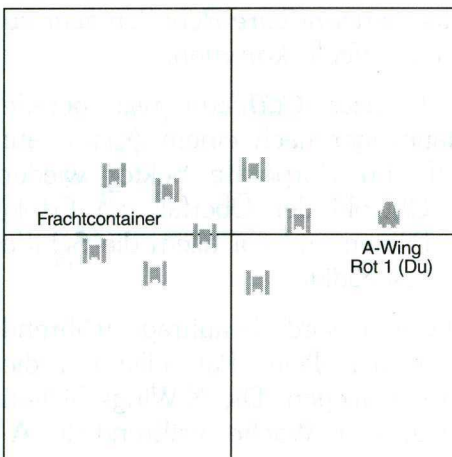
Deine Mission ist, die kampfgeschädigten Schiffe zu beschützen, während sie zur Basis zurückkehren. Sei bereit für einen imperialen Gegenschlag, der jederzeit beginnen könnte. Während dieser Aktion ist die *Cathleen* äußerst verwundbar. Diese Operation sollte aber nicht länger als 15 Minuten dauern. Greife beim ersten Zeichen von Gefahr die Feindschiffe an.

Nutze alle Zeit, die Du hast, um Deine Schilde und Laser wieder voll aufzuladen.

Langsam verliebte ich mich in den A-Wing. Nichts konnte mich in dieser Kiste aufhalten und ich wette, vielen anderen – auch jüngeren – Piloten geht es genauso. Hinzu kam, daß die X-Wing Piloten ausgezeichnete Schützen waren. Ich hatte zwar sechs der zwölf angreifenden TIE-Bomber zerpustet, es wäre aber auch nicht schlimm gewesen, wenn ich während der Kämpfe, an Bord des Kreuzers, ein Bad in einem originalen Mon Calamari-Aquarium genommen hätte. Die anderen Jungs hätten sich auch meiner Opfer angenommen.

A-Wing Mission 6 – Tiefraumerkundungsflug

In dieser Mission wirst Du den Wert der Geschwindigkeit und der Sensoren des A-Wings während einem Erkundungsflug im tiefen Weltraum kennenlernen.



Ein Tiefraumsatellit spürte einige allein gelassene imperiale Frachtcontainer auf. Ein einzelner A-Wing wurde geschickt, um einen Blick auf ihren Inhalt zu werfen. Wenn er sich als verwertbar herausstellen sollte, sollte eine Bergungsaktion eingeleitet werden.

Obwohl sich diese Situation tatsächlich als Falle herausstellte, war es dem A-Wing Piloten möglich, die Inhalte der Container zu identifizieren, während er von TIE-Fightern herausgefordert wurde, die sich hinter den Containern versteckt hielten.

Im folgenden Kampf zerstörte der entsprechende Pilot alle TIE-Fighter, nur um die Ankunft einer imperialen Fregatte zu erwarten. Doch er schaffte es zu entkommen, indem er sich erneut durch ganze Wellen von TIE-Fightern schlug.

Daß diese Schlangengrube von einem einzigen Raumjäger ausgehoben werden konnte, beweist entweder eine unzureichende Vorbereitung oder grundsätzlich schlechtes Training der imperialen Piloten. Trotzdem hätten sie einer reinen Bergungsaktion der Rebellen erheblichen Schaden zufügen können.

Benutze Deine Sensoren und Deinen Bordcomputer im Identifikations-Modus, um jeden Container zu lokalisieren und seinen Inhalt zu bestimmen. Du mußt ziemlich nahe an die Container heranfliegen, um sie abzutasten, also sei vorsichtig. Vergiß nicht, Deine Schilde aufzuladen, so daß Du auf die Angriffe der TIE-Fighter vorbereitet bist.

Du mußt alle Container identifizieren und jeden versteckten TIE-Fighter erledigen.

Nun lernte ich also eine der Hauptaufgaben des A-Wings kennen. Es handelte sich um Erkundungen im tiefen Raum. Dieses Mal durfte ich 13 Frachtcontainer identifizieren. Ich fand heraus, daß dies am flottesten möglich war, indem ich die Liste, die der Zielcomputer gespeichert hatte, nacheinander durchging. So geriet ich auch erst relativ spät in die Falle der TIE-Fighter. Ich identifizierte daraufhin mit vollgepowerten Schilden die übrigen Container, bis ich mich schließlich den feindlichen Jägern widmete.

Das gefährliche an dem Spielplatz, auf dem die Party stattfand, waren aber die vielen herumschwebenden Container. Fliegt man mit voller Geschwindigkeit in den Schatten eines Containers, kann man nur schwer erkennen, welcher Teil nun zur Rückseite des Containers gehörte, und ab wo die unendliche Weite des Weltraums anfang. Folglich reduzierte ich den Schub etwas. Zwar erhöhte dies meine Verwundbarkeit, mit abnehmender Gegnerzahl wurde allerdings auch meine Panik etwas abgeschwächt.

Kleine Raumschifflektüre

Diese kurze Kapitel soll Euch jungen unerfahrenen Piloten die wichtigsten Raumschiffe, die in Zusammenhang mit dem Imperium oder der Allianz der Rebellen stehen, zeigen. Vergleicht die technischen Daten und überzeugt Euch, wie gut die rebellischen Raumjäger (aus Kapitel 2) im Vergleich abschneiden.

Großraumfrachter

Großraumfrachter transportieren den Großteil aller interplanetarischer Fracht durch die Galaxis. Hunderte von Herstellern produzieren tausende verschiedene Großraumfrachtermodelle, ständig bedacht die Form zu verbessern und Modelle nach neuer Nachfrage zu konstruieren. Neben den vielen Modellen, die derzeit in Betrieb sind, modifizieren viele Besitzer ihre Frachter noch zusätzlich für bestimmte Zwecke. Dabei werden sogar Landekufen, Panzerverkleidung, stärkere Triebwerke und Lebenserhaltungssysteme integriert. Trotz ihrer vielen Unterschiede sind sich die meisten Großraumtransporter aber alle sehr ähnlich – letztendlich ist das wichtigste aller Extras in jedem Frachter vorhanden – ein Hyperraumtriebwerk.

Um die Betriebskosten niedrig zu halten und den Nutzen zu erhöhen sind die meisten Frachter kleine bis mittelgroße Schiffe. Zusätzlich zu den niedrigeren Treibstoffkosten (die größten Ausgaben eines Frachters), kann ein kleinerer Frachter nahezu überall ohne Probleme andocken. Größere Frachter können sich aus Platzproblemen nicht an jeder beliebigen Schleuse andocken, so sind sie in ihrer Auswahl doch etwas beschränkt und müssen die Fracht häufig sogar mit kleineren Frachtern auf die Planetenoberflächen bringen lassen – das sind hohe Kosten, die sich wirklich nur die großen Reedereien erlauben können.

Der größte Teil des Großraumfrachters machen die Laderäume aus: riesige Frachthallen, die auch entsprechend der Ladung weiter unterteilt werden können. Da auch oft verderbliche oder andere klimaabhängige Fracht transportiert wurde, sind die Räume mit entsprechenden technischen Einrichtungen

gen ausgestattet, die es erlauben, eine ganze Atmosphäre mit Gravitation und Temperatur zu simulieren.

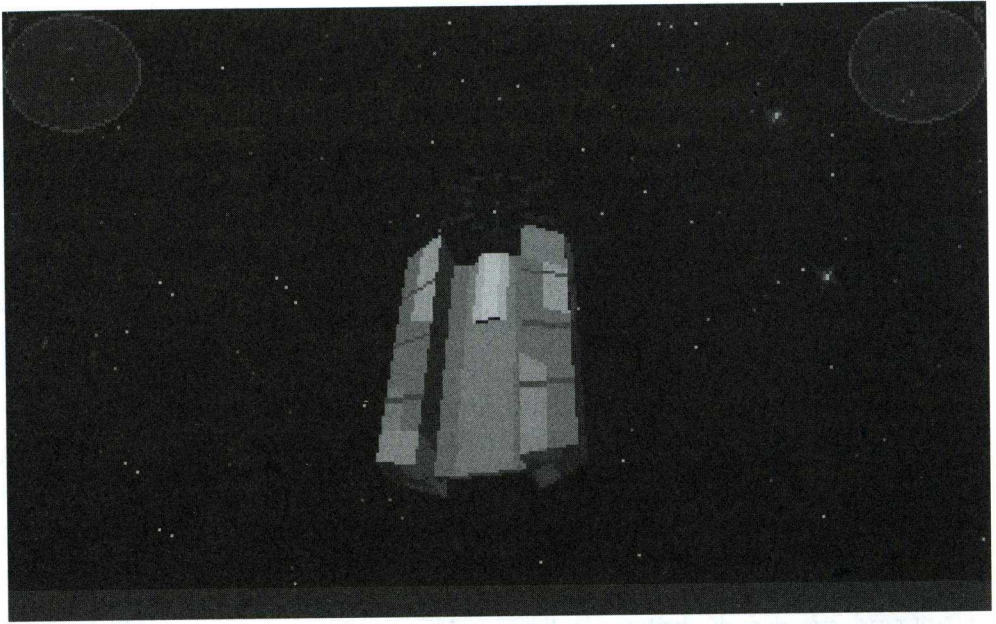
Die zweitgrößte Einheit in den Frachtern sind die Hyperraum- und Unterlichtgeschwindigkeitstriebwerke, die zusammen mit dem Treibstofftank sehr viel Platz benötigen. Die Triebwerke der Großraumfrachter sind zwar riesengroß, aber unglaublich langsam. Sie wurden konstruiert, Fracht von einem Punkt zum anderen zu fliegen, und nicht vor imperialen Patrouillenschiffen zu fliehen. Einige Besitzer rüsten ihre Triebwerke zwar auf, sind aber stets darauf bedacht, das wie ein Geheimnis zu schützen, bis nicht unmittelbare Gefahr droht. Triebwerksaufrüstung ist eine teure Angelegenheit und wird auch von den Planetenbehörden streng überwacht.

Die Hersteller von Großraumfrachtern sehen in ihren Produkten sogar Ausparungen für Schutzschild- und Waffensysteme vor. Trotzdem sind die meisten Schiffe nur sehr schwach bewaffnet. Diese verlassen sich dann eben auf Eskorten.

Die Computer der Großraumfrachter sind veraltet, die Sensoren beschränkt. Der Autopilot ist meist nicht zufriedenstellend, normalerweise kann er ein Schiff nur auf einem linearen Kurs halten; Änderungen müssen dann manuell gemacht werden. Weil sie sich auf größere und öfter befahrene Handelsrouten verlassen, sind selbst Navigationscomputer selten.

Grundsätzlich sind Großraumfrachter aber sehr zäh und zuverlässig. Sie halten zusammen und funktionieren selbst noch, nachdem sie größere Schäden erlitten haben. Natürlich sind bei älteren und überholten Schiffen öfter Reparaturen notwendig. Diese Wartungsarbeiten sind zwar sehr zeitintensiv, aber nicht unerschwindlich, da die Frachter meist mit standardisierten Systemen ausgestattet sind.

Viele Großraumfrachter sind für spezielle Aufgaben umgerüstet worden. Die häufigsten Versionen sind Schlepper, Bergungsschiffe, Flotten Versorgungsschiffe, Erkundungsschiffe und Satellitentransporter für den tiefen Weltraum.



Technische Daten:

Name:	Action IV Transport.
Produktion:	C.E.C.
Bestimmung:	Frachter.
Länge:	100 Meter.
Besatzung:	acht.
Fracht:	75000 metrische Tonnen.

Raumcontainer und Containerschiffe

Sie werden oft »Super Transporter« genannt und gehören zu den größten kommerziellen Raumschiffen im Weltall. Sie sind groß, langsam und unheimlich teuer. Trotzdem sind sie der effizienteste Weg, große Frachtmengen durch die Weiten des Alls zu schhippen.

Die Einfachheit und Schnelligkeit, mit der die Fracht gelagert werden kann machen diese Schiffe so beliebt. Diese Schiffe tragen nur Standard-Container – entweder zylindrisch oder quaderähnlich geformte Güter, das hängt von den Schiffen ab. Tatsächlich ist die kleinste Größe solch eines Containers

500 Kubikmeter, da passen dann 1.000 Metrictonnen hinein (lediglich große Firmen können solch einen Container alleine füllen, meistens teilen sich kleinere Firmen den Platz untereinander auf). Die Fracht wird bei Lagerhäusern oder anderen Vertriebspunkten auf kleinere Frachter oder automatisierte Fähren geladen und versiegelt. Andere Schiffe sammeln diese Frachtstücke dann und bringen sie an einen Punkt im Orbit, an dem der große Transporter vorbeikommt. Wenn es daran geht die Fracht zu löschen, ist dies mit den eingebauten ausgereiften Transportanlagen wesentlich schneller möglich, als mit anderen Transportern um kleinere Frachten zu entladen. Computer steuern schließlich die Lagerung und Verteilung der Fracht und erarbeiten Prioritäten und Zielzeitpläne.

Die Geschwindigkeit ist entscheidend; irgendwelche Verzögerungen können niemals toleriert werden. Wenn Frachtgut zu spät beim Sammelpunkt eintrifft, wird es zurückgelassen.

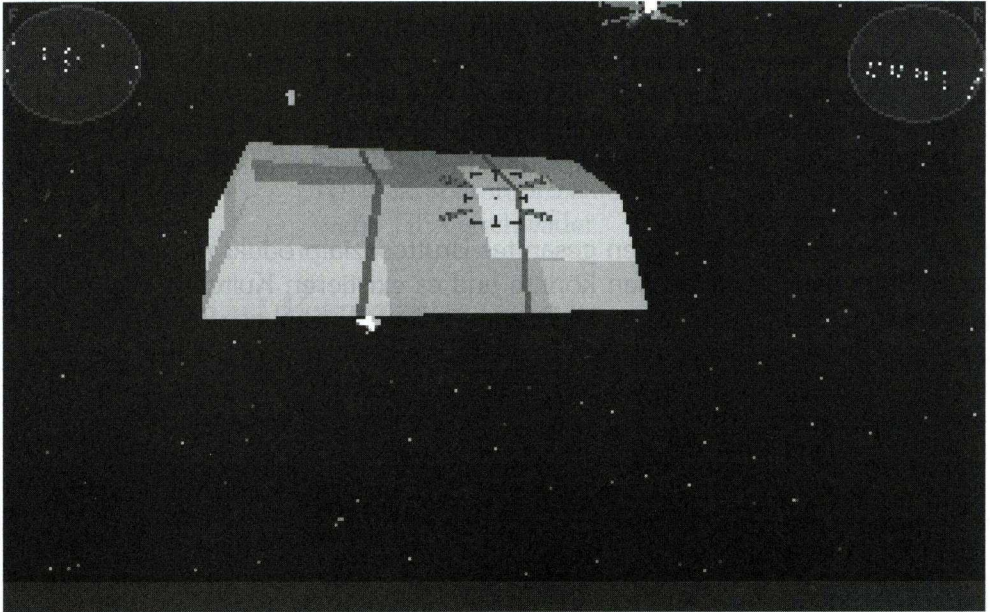
Es ist fast unmöglich für die Besatzung, während des Fluges einen Container zu öffnen. Obwohl einige Container mit einem kompletten umfangreichen Lebenserhaltungssystem, mit Gravitations- und Temperaturkontrolle, ausgestattet sind, werden die kritischen Frachtgüter, die überwacht werden müssen, auf kleineren (aber teureren) Frachtern transportiert, deren Besatzung sich persönlich um die Fracht kümmert.

Wegen ihrer Größe können Super Transporter natürlich nicht auf Planeten landen. Sie müssen von Fähren, kleineren Transportern oder anderen Schiffen im Orbit angeflogen werden.

In einigen Reedereien gelten die Container Schiffe als Flaggschiffe des Imperiums. Ihre mächtigen Triebwerke, die neuen Schutzschildkontrollsysteme und Zusatzausrüstung machen sie sehr sicher und zuverlässig. Reedereien, die Container Schiffe in ihrer Flotte haben, lassen nur die am besten qualifizierten Offiziere ans Steuer dieser Schiffe. Die Besatzungen sind außerordentlich gut ausgebildet worden.

Wie viele andere Transportschiffe auch, sind Container Schiffe besonders gut bewaffnet oder geschützt. Da sie aber trotzdem oft wertvolle Fracht transportieren, werden sie von entsprechend schwer bewaffneten Wachschiffen und Eskorten begleitet.

Generell dienen diese Container Schiffe dazu, große Frachtmengen zwischen Planeten auszutauschen, obwohl die imperiale Marine sie auch für ihre Flotte verwendet.



Technische Daten:

Name:	Super Transport.
Produktion:	Kuat Drive Yards.
Bestimmung:	Containerschiff.
Länge:	bis zu 840 Meter.
Besatzung:	bis zu 100.
Fracht:	bis zu 25 Millionen metrische Tonnen.

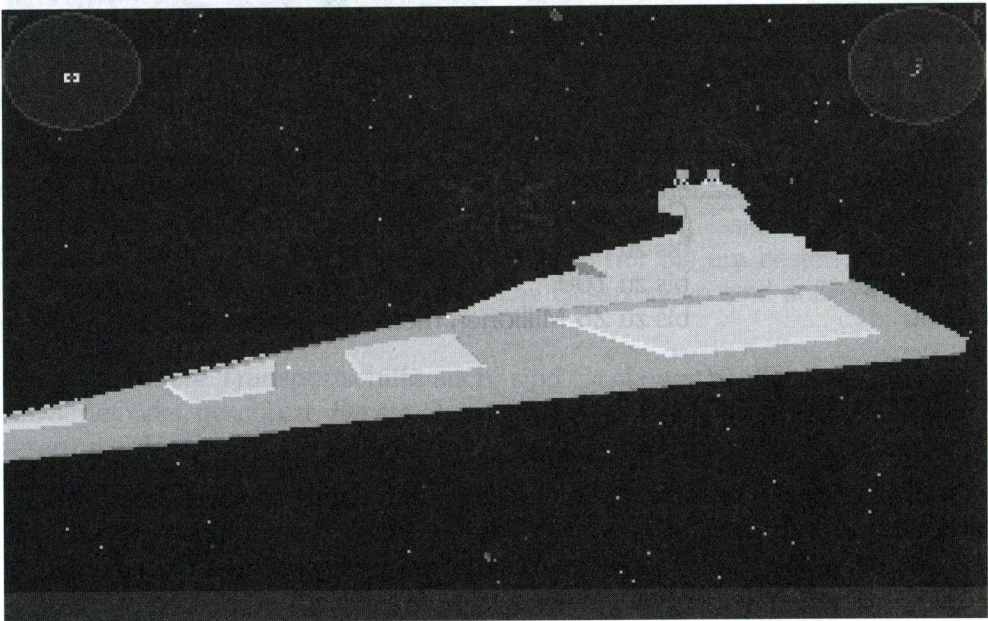
Imperialer Sternzerstörer

Die Konstruktion eines Kriegsschiffs ist ein langwieriger und komplizierter Prozeß. Die Phase der Vorbereitung allein kann Jahre dauern – das beinhaltet Finanzierung, Design, Errichtung der Produktionsmaschinerien, Trainieren des Personals, Besorgung der Materialien. Tatsächlich ist die eigentliche

Konstruktion des Schiffes nicht schneller. Die Ausgaben sind immens, was Geld und Personal betrifft.

Daher muß der Sternenzerstörer diese Kosten durch entsprechende Erfolge wieder hereinholen. Der imperiale Sternenzerstörer verfügt also über genügend Feuerkraft, um eine komplette Zivilisation auszulöschen oder riesige Raumkreuzer in Staub zu zerpusten. Eine komplette Sturmtruppeneinheit befindet sich auf jedem Zerstörer, zusammen mit den unterschiedlichsten Gefährten für die verschiedensten Angriffsarten. So findet man 20 ATAT-Geher, 30 ATST-Geher und sechs komplette TIE-Geschwader an Bord des riesigen Schiffes.

Es gibt Sternensysteme, deren gesamtes Bruttosozialprodukt nicht die Kosten eines Sternenzerstörers decken könnte und es existieren Kulturen, die in ihrer gesamten Geschichte nicht soviel Energie verbraucht haben, wie ein Sternenzerstörer für einen Sprung in den Hyperraum benötigt. Doch selbst das Imperium hat mit seinen Schiffen noch nicht in die letzten Ecken des riesigen Universums vordringen können. Die Taktik der Imperialen ist daher ganz einfach: Wo sie Macht ausüben können, schüchtern sie die Leute derart ein, daß sich die Angst auch auf die umliegenden Systeme ausbreitet. Mit der Hilfe eines Sternenzerstörers läßt sich das recht einfach machen.



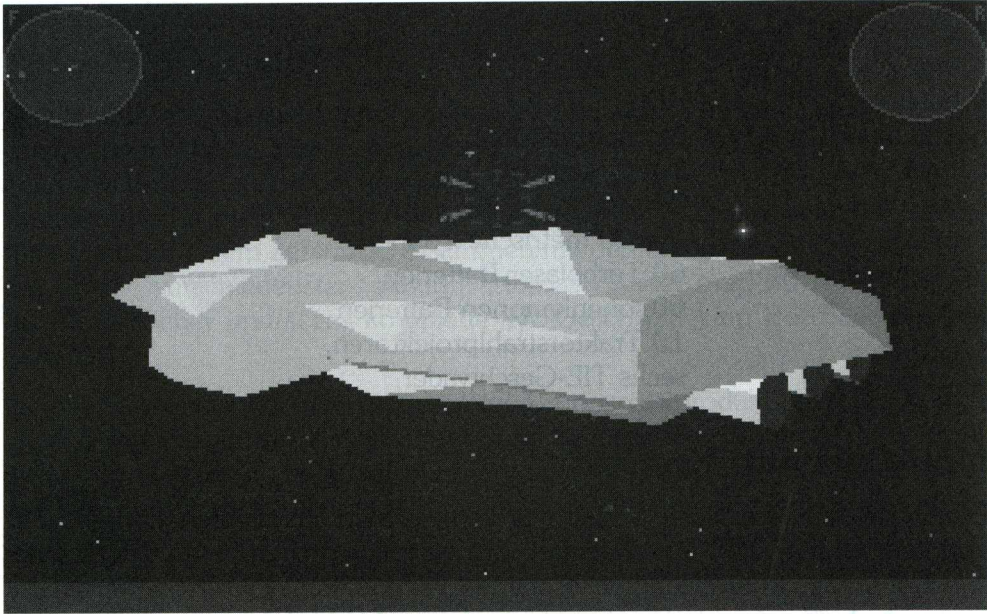
Technische Daten:

Name:	Imperial I.
Produktion:	KDY.
Bestimmung:	Sternenzerstörer.
Länge:	1600 Meter.
Besatzung:	37085.
Fracht:	36000 metrische Tonnen.
Bewaffnung:	60 Turbolaser Batterien. 60 Ionenkanonen Batterien. 10 Traktorstrahlprojektoren. sechs TIE-Geschwader.

Mon Calamari Kreuzer

Damit sie viele friedliche Völker auf fernen Sternensystemen kontaktieren konnten, bauten die Mon Calamari ihre gewaltigen Sternenschiffe. Das besondere an der Entwicklung der Calamari ist, daß keines ihrer Sternenschiffe einem anderen gleicht. Die Schiffe bestehen hauptsächlich aus ellipsoiden Formen und waren ursprünglich mit viel Glas bedeckt, damit die Mon Calamari die Sterne beobachten konnten, während sie flogen.

Nachdem die Fischwesen allerdings unliebsamen Kontakt mit dem Imperium hatten, fanden sie den Kontakt zur Rebellion. Die für lange Flüge ausgestatteten Kreuzer wurden umgebaut zu gewaltigen Kriegsraumschiffen. Durchsichtige Glaskuppeln wurden gepanzert und extra-komfortables Interior, durch zusätzliche Energiegeneratoren und stärkere Bewaffnung ausgewechselt. Um auf Nummer Sicher zu gehen, wurden von vielen Systemen Ersatzgeräte installiert. Ein Großteil der Maschinerie besteht bei den Calamaris aus kleineren Bauteilen. Das birgt zwar einen erhöhten Wartungsaufwand mit sich, dafür fallen aber nicht gleich die kompletten Systeme aus, wenn ein Teil beschädigt wird. Die Raumschiffe der Mon Calamari stellen eine unbezahlbare Bereicherung der Rebellion dar, sie ist eine ernstzunehmende Waffe gegen manchen imperialen Sternenzestörer.



Technische Daten:

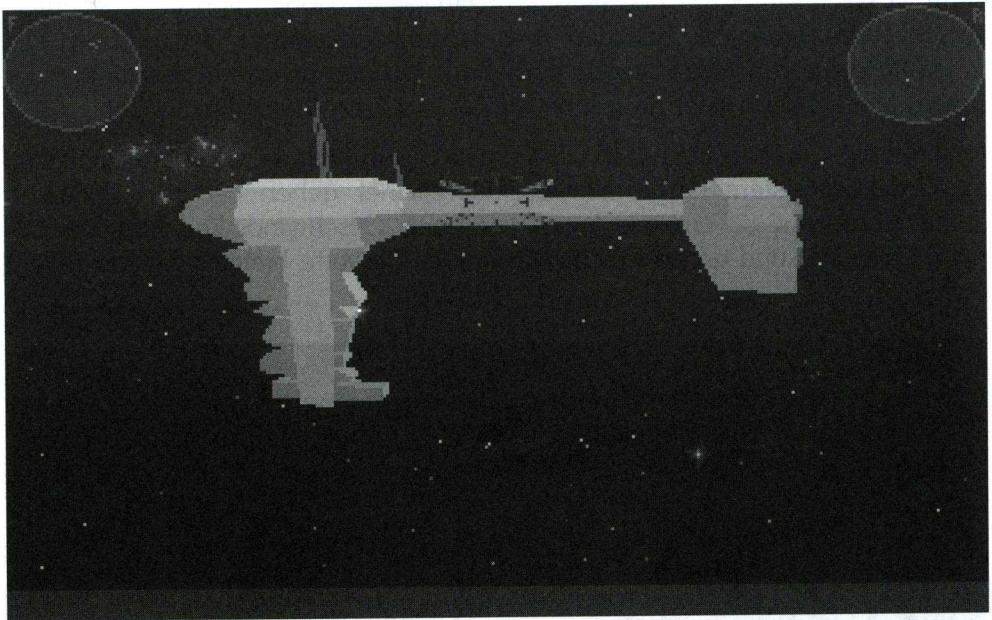
Name:	MC 80a.
Produktion:	Mon Calamari.
Bestimmung:	Schlachtkreuzer.
Länge:	1200 Meter.
Besatzung:	5402.
Bewaffnung:	48 Turbolaser Batterien. 20 Ionenkanonen Batterien. Sechs Traktostrahlprojektoren. Raumjäger.

Fregatte

In den frühen Tagen der Rebellion konnten viele imperiale Versorgungsconvoys sehr leicht vernichtet werden, weil sie ohne Eskorten flogen. Dem Imperium war der Einsatz der teuren Sternenzerstörer zu aufwendig. So mußte schließlich ein mittelgroßes Raumschiff her, daß sich für solche Schutzaufgaben gut eignete. Die Nebulon B Fregatte von Kuat Drive Yard schien alle Voraussetzungen zu erfüllen. Ausgerüstet mit Turbolasern, Traktorstrahlgene-

ratoren und weit reichenden Sensoren, konnte die Fregatte sogar zwei komplette TIE-Fighter Geschwader aufnehmen. Sollten also potentielle Angreifer auch Raumjäger einsetzen, wußte das Imperium seine TIEs einzusetzen. Der Überfall auf imperiale Convoys war seitdem nicht mehr so einfach.

Ein angenehmer Umstand war die Möglichkeit, auch diese Fregatten zu kapern. So mancher Convoy konnte noch einfacher erledigt werden, weil die verantwortlichen Offiziere der Frachter, beim Erscheinen der rebellischen Fregatte, dachten es handle sich um eine imperiale Eskorte. Hier hatte die Allianz leichtes Spiel.



Technische Daten:

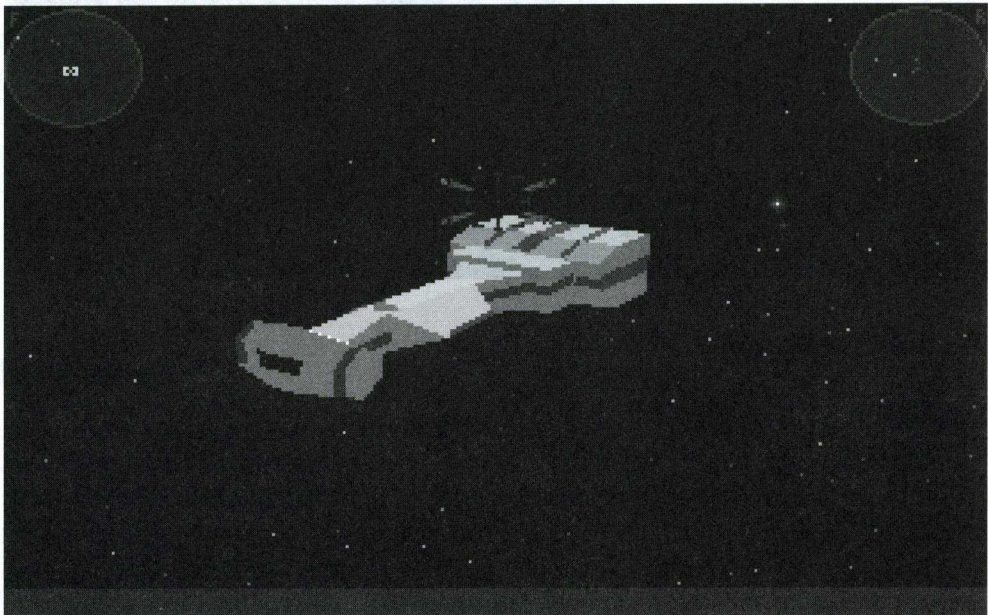
Name:	Nebulon B.
Produktion:	KDY.
Bestimmung:	Eskortschiff.
Länge:	300 Meter.
Besatzung:	920.

Bewaffnung: 12 Turbolaser Batterien.
12 Laserkanonen.
Zwei Traktorstrahlprojektoren.
Raumjäger.

Corvette

Bevor Raumschiffen eindeutige Zwecke zugeordnet wurden, war es Mode, sog. Vielzweckraumschiffe zu bauen. Mit einfachen Modifikationen sollte es möglich sein, diese Schiffe für nahezu jede Aufgabe zu befähigen. Die Corvette ist solch ein Schiff und es gibt unzählige Versionen von ihr, mit unterschiedlichen Sensoren, Schilden und verschieden starker Bewaffnung. Die Corvette sollte für viele Zwecke herhalten. Ob es nun galt, Passagiere oder Fracht zu befördern oder als gut bewaffnete Eskorte Angst einzuflößen.

Obwohl die Corvette überall in der Galaxis bekannt ist, wird sie ausschließlich im Corellian-System hergestellt. Die Corellianer gehen bei ihren Schiffen keine Kompromisse ein, sie legen Wert auf Geschwindigkeit und Bewaffnung, Komfort und große Frachträume. Die Corvette bietet dabei von allem etwas.



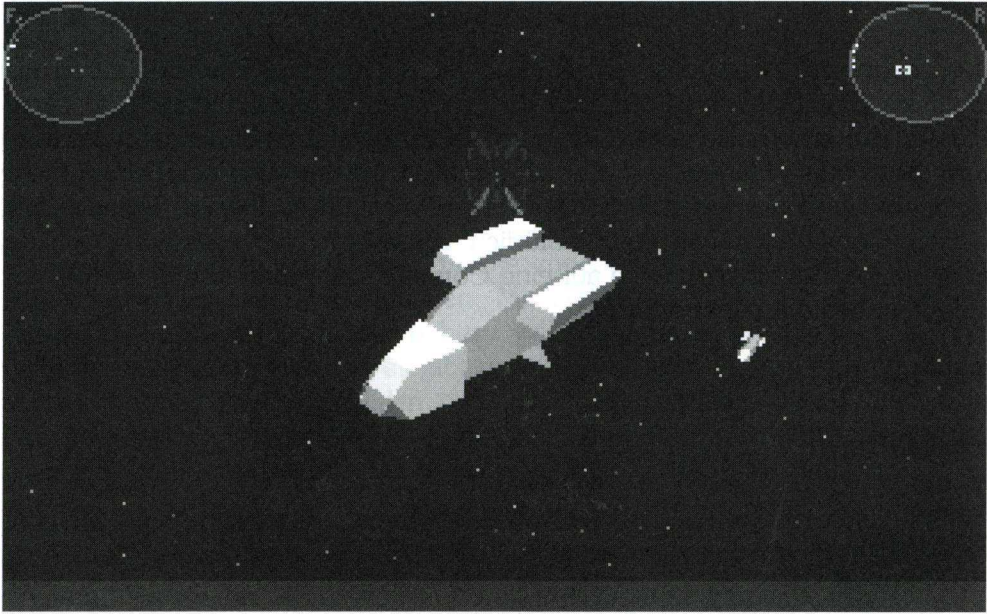
Kennen sollte man das größte Manko der Corvette. Es handelt sich um zwei flossenähnliche Auswüchse am Rumpf, die sowohl als Solarkollektoren als auch als Stabilisatorflosse dienen. Im gesamten Schutzschildfeld sind diese Flossen am empfindlichsten. Gefährlich ist ihre Nähe zu den Energiekonvertern. Sind diese Flossen erst einmal getroffen, ist der Weg des Feuers nicht mehr weit und das gesamte Schiff droht in die Luft zu fliegen. Die Besitzer einiger Corvetten haben dafür natürlich vorgesorgt und zusätzliche Schilde angebracht. Bei einer Attacke auf eine Corvette sollte man sich diese Flossen jedoch unbedingt näher ansehen.

Technische Daten:

Name:	Corvette.
Produktion:	C.E.C.
Bestimmung:	Vielzweckschiff.
Länge:	150 Meter.
Besatzung:	45-165, je nach Zweck.
Bewaffnung:	sechs doppelte Turbolaserkanonen.

Transporter

Transporter-Typen gibt es zu Dutzenden. Am meisten verbreitet sieht sich jedoch der sog. »Sturmtruppentransporter«. Wie sein Name verrät, eignet er sich hervorragend zur Beherbergung von Truppen, idealerweise für einen Enter-Angriff. Am Bug des Schiffes befindet sich zudem ein universeller Andock-Mechanismus, mit dessen Hilfe es möglich ist, in jedes bekannte Schiff einzudringen, um es zu übernehmen. Bis zu dreißig Soldaten dürfen mitgenommen werden.



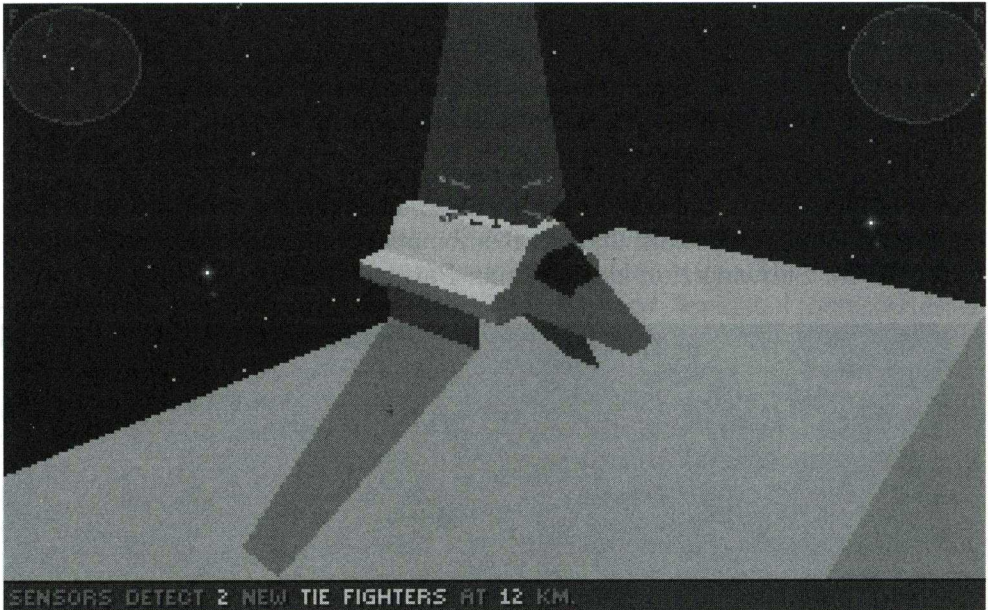
Technische Daten:

Name:	Dx-9 Delta-Klasse.
Produktion:	Telgorn.
Bestimmung:	Transporter.
Länge:	25 Meter.
Besatzung:	fünf.
Passagiere:	bis zu 30.
Bewaffnung:	acht Laserkanonen, vier Ionenkanonen, zwei Protonentorpedowerfer.

Lambda Fahren

Seit Vielzweckraumschiffe regelrecht außer Mode kamen, wurden verschiedene Projekte in Angriff genommen, um Schiffe zu entwickeln, die für bestimmte Aufgaben prädestiniert waren. Dazu gehört auch die imperiale Lambda-Fähre, deren Zweck es ist, bis zu 14 Passagiere in möglichst komfortabler Atmosphäre von einem Ort zum anderen zu transportieren. Natürlich toben sich auch die Besitzer der Fähren an ihren Raumschiffen aus. So gibt es

Modelle mit wesentlich verstärkten Schilden, stärkerer Bewaffnung oder erweiterter Hyperraumtauglichkeit. Viele dieser Fähren bieten sogar nur für ein oder zwei Passagiere Platz, dafür aber unter deutlich luxuriöseren Bedingungen. In der Grundversion ist die Lambda-Fähre mit zehn Laserkanonen ausgestattet, acht feuern nach vorne, zwei nach hinten. Es ist denkbar, daß das Imperium auch Ausstattungen entwickelt hat, die völlig von der ursprünglichen Aufgabe der Fähre abweichen, allzu viele Modifikationen sind technisch jedoch nicht machbar.



Technische Daten:

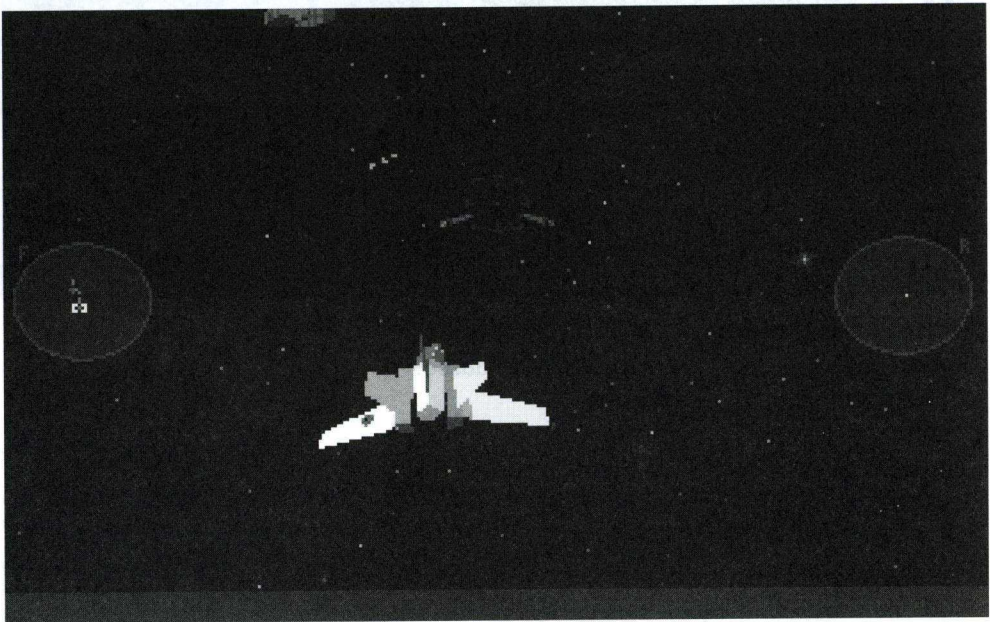
Name:	T4-a Lambda-Klasse.
Produktion:	Cygnus.
Bestimmung:	Fähre.
Länge:	20 Meter.
Besatzung:	vier.
Passagiere:	bis zu 14.
Bewaffnung:	zehn Laserkanonen.

Starwing Assault Gunboat

Die Entwickler der Lambda-Fähre wurden schließlich dazu verdonnert, einen Raumjäger zu entwickeln, der den rebellischen Fliegern ebenbürtig wäre. Der Xg-1 ist das Ergebnis der Bemühungen. Die Verwandtschaft zur Lambda-Fähre ist dem Angriffs-Kanonenboot nicht abzuleugnen, prägnant sind jedoch fünf Tragflächen, die aus dem Rumpf kommen – daher nennt man diesen Jäger auch Starwing.

Absolute technische Neuerung beim Starwing ist ein ausgeklügelter Bord- und Flugcomputer, der sich an alle Arten von Flugbedingungen anpaßt. Der Pilot erkennt fliegerisch nicht einmal einen Unterschied zwischen Weltraum- und Atmosphärenflug. Die Steuerung des Starwings ist in jedem Fall ideal, wenn auch der Jäger an sich nicht allzu wendig erscheint.

Sein Hauptaufgabengebiet sieht der Starwing in Angriffsmissionen gegen ganze Flotten oder Convoys. Er besitzt außerordentlich starke Schilde und eine beeindruckende Bewaffnung. In Kombination mit Sturmtruppentransportern wird der Starwing zum idealen Enter-Partner.



Technische Daten:

Name:	Xg-1 Alpha-Klasse.
Produktion:	Cygnus.
Bestimmung:	Kanonboot.
Länge:	13 Meter.
Besatzung:	eins.
Bewaffnung:	zwei Laserkanonen, zwei Ionenkanonen, zwei Raketenwerfer.
Geschwindigk.:	90 MGLT.
Wendigkeit:	90 DPF.

TIE-Fighter

Neben den Sternenerstörern sagt man den TIE-Fightern nach, daß sie die eigentliche Macht des Imperiums darstellen. Man erkennt sie ganz einfach an ihren sechseckigen Solarflügeln an jeder Seite. Der Name TIE steht für Twin Ion Engine (Zwillingsionentriebwerk), das ist eine an das Hoersch-Kessel-Prinzip angelehnte Triebwerksart, in der ionisierte Gase zu Lichtgeschwindigkeit beschleunigt und in eine bestimmte Richtung ausgestoßen werden, wodurch Schub entsteht. Mit relativ wenig Aufwand ist es bei dieser Technik möglich, eine leichte Masse zu bewegen, was die Wendigkeit und Geschwindigkeit des TIE-Fighters erklärt. Der Pilot hat die Möglichkeit, den Strahl der ionisierten Gase in viele beliebige Richtungen zu steuern. Beeindruckende Manöver lassen sich von Profis durchführen, die bereits einige Jahre Übung in ihren Jägern hinter sich haben.

Ein entscheidender Nachteil der TIE-Fighter ist, daß sie in keiner Variante mit einem Hyperdrive ausgestattet sind. Dadurch sind sie gezwungen, immer von einer Basis aus zu operieren, was die Flexibilität und Einsatzmöglichkeiten des Raumjägers einschränkt. Die Installation solch eines Hyperdrives würde die Vorzüge des TIEs, eben genannte Geschwindigkeit, und Manövrierfähigkeit aber entscheidend verschlechtern.

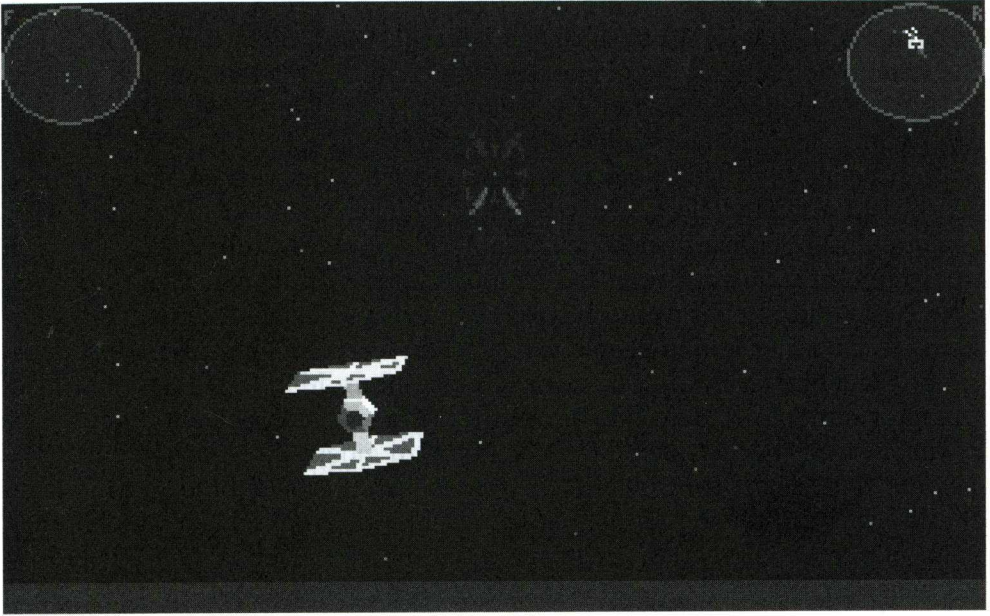
Im kugelförmigen Teil des Rumpfes sind zwei Laserkanonen untergebracht, die bei früheren Modellen von dem Ionentriebwerk mitversorgt wurden. In Gefechten kam es aber zu schwierigen Kompromissen, da hier das Triebwerk nicht genügend Leistung abbekam. Also wurde bereits die erste Serie umgestellt und ein zusätzlicher Energiegenerator mit eingebaut, der allein für die

Energie der Laser sorgen sollte. Für Schilde brauchen die TIEs keine Energie – sie haben erst keine. Die Solarflügel und die Hülle sind gepanzert. Den Mangel an Schilden kompensieren die Piloten durch geschickte Ausweichmanöver, die Teil des strengen Trainingsprogrammes sind. Denn TIE-Piloten werden nur die besten Soldaten der imperialen Marine. Höchstens jeder zehnte Bewerber wird als Kadett angenommen und erhält eine Ausbildung. Da TIE-Fighters von Garnisonen aus, in planetarischer Verteidigung oder in der imperialen Flotte operieren, richtet sich auch die Ausbildung der Piloten hiernach.

Die meisten Sternenzerstörer tragen sechs TIE-Fighters Geschwader mit jeweils zwölf Jägern mit sich. Die kleinste taktische Einheit ist ein Element, das aus zwei TIE-Fightern besteht. Normalerweise bestehen Flotteneskorten aus zwei Geschwadern, zwei weitere Geschwader kümmern sich um Aufklärungs- und Erkundungsjobs, während die übrigen zwei in Bereitschaft bleiben.

Das Imperium entwickelte verschiedene Versionen des TIE-Fighters für die unterschiedlichsten Anforderungen:

- T.I.E.: Der ursprüngliche Raumjäger.
- TIE: Der erste für und unter Kontrolle der imperialen Marine gebaute Jäger.
- TIE/In: Der derzeitige Standard-TIE-Fighter. Er besitzt einen separaten Energiegenerator für die Laserkanonen.
- TIE/rc: Ausgerüstet mit empfindlicheren Sensoren und weiter reichender Kommunikationsausrüstung, wurde dieser TIE-spez. für Aufklärungsmissionen entwickelt.
- TIE/fc: Ein besserer Zielcomputer und feiner justierbare Laserkanonen zeichnen diesen TIE-als Überfalljäger aus. Er besitzt ein stör-sicheres Funkgerät und weitere Zielerfassungsspeicher.
- TIE/gt: Einige Torpedos und Bomben können von diesem TIE-aufgenommen werden. Seine Außenhülle wurde etwas erweitert. Er wurde jedoch abgelöst vom TIE-Bomber.



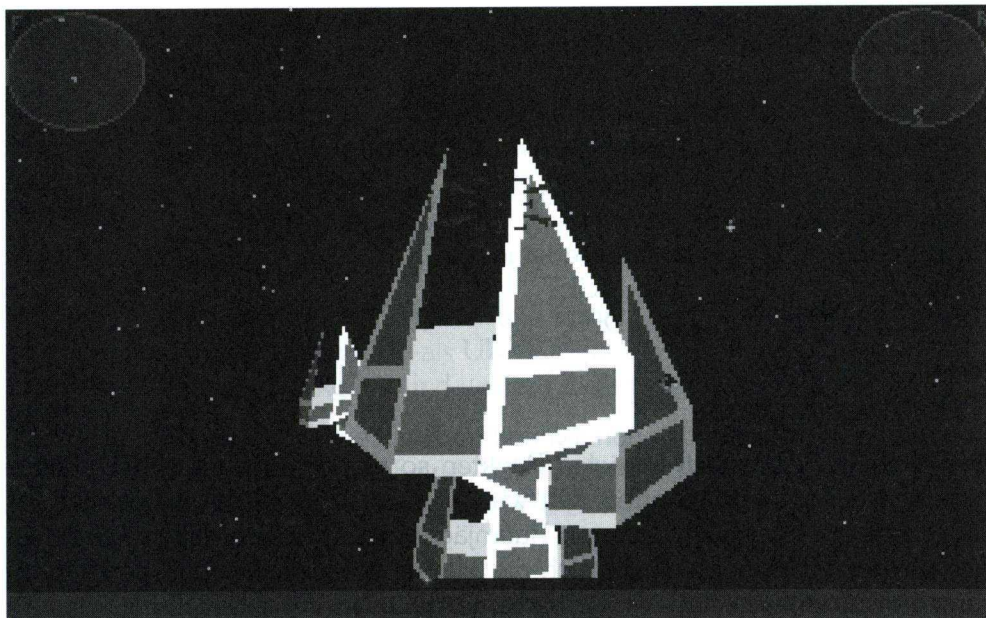
Technische Daten:

Name:	TIE/In:
Produktion:	Sienar Fleet Systems.
Bestimmung:	Raumjäger.
Länge:	6 Meter.
Besatzung:	eins.
Bewaffnung:	zwei Laserkanonen.
Geschwindigkeit.:	100 MGLT.
Wendigkeit:	100 DPF.

TIE-Interceptor

Der alte TIE-Fighter ließ in vielen Punkten so manchen Wunsch der Militär-experten des Imperiums offen. Oft wurden neue Vorschläge eingereicht, einen besseren, aber auch teureren Raumjäger zu entwickeln. Nach Fehlschlägen einiger Missionen erklärte sich die Marine schließlich bereit, den TIE-Interceptor zu entwickeln. Als Basis diente natürlich der alte TIE-Fighter, der möglichst kostengünstig um die Wunschliste der Piloten erweitert werden sollte.

Die Solarflügel wurden vergrößert, was eine höhere Geschwindigkeit zur Folge hatte. Das war ein schwieriges Unternehmen, denn eine größere Fläche hätte automatisch eine eingeschränkte Sicht des Piloten mit sich geführt. In der jetzigen Lösung ragen die vier Flügel wie vier kleine Spitzen etwas nach vorn, was gewissermaßen ein Kompromiß darstellt. An jeder der vier Spitzen befindet sich nun eine Laserkanone. Hier erreicht das Imperium einen ähnlichen Zieffekt wie der X-Wing, nämlich eine viel sicherere Zielerfassung. Zusätzlich wurde der Zielcomputer überholt und ermöglicht nun auch eine schnellere Zielerfassung und eine genauere Verfolgung. Die interessanteste Neuerung ist aber wahrscheinlich ein weitaus flexibleres Ionenenergiesystem, als es bisher in den alten TIEs installiert war. Die Innovation liegt dabei in der Steuerungssoftware, die zwar kompliziertere Manöver mit dem TIE-Interceptor ermöglicht, dem Piloten aber jegliche lästige Arbeit abnimmt. Diese Erweiterungen machen den TIE-Interceptor zu einem gefährlichen Abfangjäger, der der Allianz sehr gefährlich werden kann. Obwohl hier auch wieder ein zusätzliches Training für die Piloten der Marine veranschlagt werden muß, sollte man eine Interceptor Begegnung nie unterschätzen. Einen Hyperdrive hat man den Jägern aber Gott sei Dank noch nicht eingebaut.



Technische Daten:

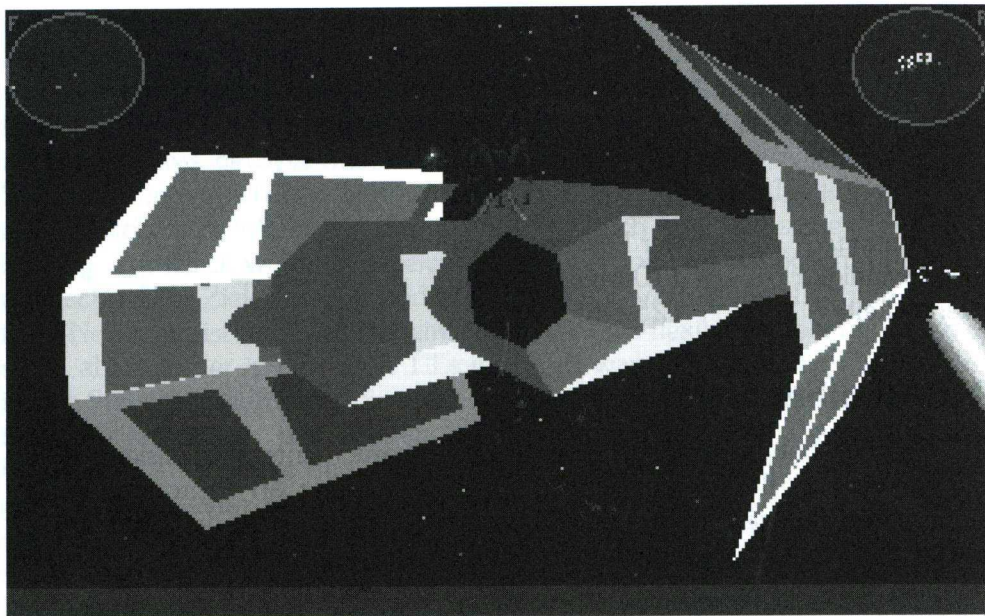
Name:	TIE-Interceptor.
Produktion:	S.F.S.
Bestimmung:	Raumjäger.
Länge:	9 Meter.
Besatzung:	eins.
Bewaffnung:	vier Laserkanonen.
Geschwindigkeit.:	110 MGLT.
Wendigkeit:	125 DPF.

TIE-Bomber

TIE-Bomber haben sich aus einer für Bombardements spezialisierten TIE-Fighter-Version heraus entwickelt. Mit einem Lager an Protonenbomben, steuerbaren Raketen, Minen und Thermaldetonatoren stellt der Bomber eine ideale Ergänzung zu allen übrigen Schiffen der Marine dar. Er dient dabei hauptsächlich zur Zerstörung von Boden oder Weltraumzielen.

Um die vielen zusätzlichen Waffen und Munitionen transportieren zu können, wurde dem alten TIE-Fighter Modell kurzerhand eine weitere Kanzel hinzugefügt. In diesem, links neben dem Piloten befindlichen Lager befinden sich alle Raketen und Minen und sogar ein eigens für den TIE-Bomber entwickeltes Bodenzielsystem, mit dem es angeblich möglich sein soll, kleinste Ziele aus ungeheuren Höhen anzuvisieren und garantiert zu treffen. Bei Widerständen in einigen Städten sollen TIE-Bomber einzelne Gebäude inmitten der City komplett zerstört haben, ohne die Nachbarhäuser anzukratzen.

Obwohl man bislang noch keine modifizierten Versionen des Bombers gesehen hat, ist es durchaus denkbar, daß das Imperium die Hülle dieses Jägers für andere Zwecke mißbraucht. Beispielsweise ließe sich das Munitionsdepot in der zweiten Kanzel durch eine extrem leistungsfähige Sensorenanlage auswechseln, was den TIE-Bomber zum perfekten Erkundungsflieger machen würde.



Technische Daten:

Name:	TIE-Bomber.
Produktion:	S.F.S.
Bestimmung:	Raumjäger.
Länge:	8 Meter.
Besatzung:	eins.
Bewaffnung:	zwei Laserkanonen, zwei Raketenwerfer, zwei Protonentorpedowerfer.
Geschwindigk.:	80 MGLT.
Wendigkeit:	75 DPF.

Die Dienstmissionen

Nun wird es ernst! Ich teile meine über lange Jahre hinweg gesammelte Erfahrung als Allianzpilot mit Euch, indem ich 38 meiner Dienstmissionen darstelle. Nach dem Schema »Missionbesprechung – einfachste Lösung« müßt Ihr nur meinen konkreten Ratschlägen folgen, um eine Medaille nach der anderen zu hamstern.

Tour of Duty 1 – Ein neuer Alliierter

Die großen Verluste bei der Schlacht von Turkana auf Seiten des Imperiums veranlaßten den Imperator eine neue Kampagne zu starten, die die Rebellion endgültig niederschmettern soll.

Von dem Erfolg des X-Wings begeistert, ließ sich das Oberkommando der Allianz dazu überreden, einen neuen – noch besseren Jäger zu entwickeln – den A-Wing.

Die Angst vor üblen Überraschungen des Imperators bleibt aber.

Mission 1 – Zerstörung eines imperialen Convoys

 Imperiale Frachter	
 <i>Corvette Bixby</i>  Y-Wing Blau  X-Wing Rot (Du)	 Mytus VII
 <i>Transporter Dagger</i>	

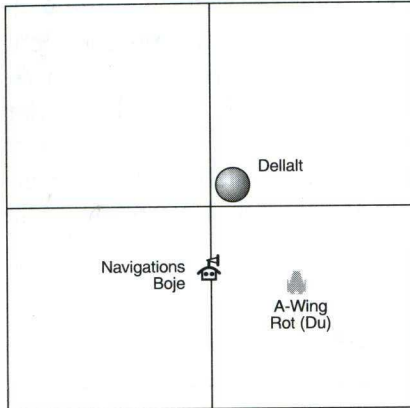
Der »Hit and Fade« Angriff auf einen imperialen Convoy beim Dellalt-System entwickelte sich zu einem unerwarteten Glückstreffer. Das blaue Geschwader meldet, daß die Besatzung der imperialen Corvette aufgeben möchte. Deine Aufgabe ist es, mit einem X-Wing den Convoy zu zerstören, während sich die Y-Wings der Corvette annehmen. Ein Transporter macht sich dann auf den Weg, die Corvette zu übernehmen.

Der Spionagedienst der Allianz glaubt, daß dieser Convoy Teil der Vorbereitungen für einen gewaltigen imperialen Schlag in diesem Sektor ist. Man erhofft sich, über die Besatzung der Corvette mehr darüber zu erfahren.

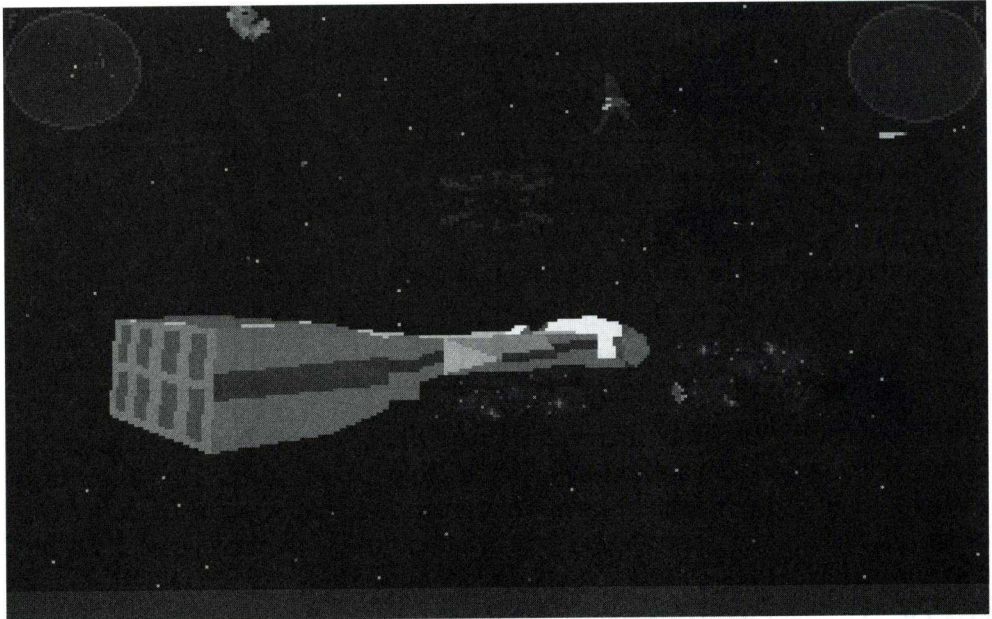
Als ich in dem Missionsgebiet ankam, versuchte ich mich möglichst schnell zurechtzufinden. Dabei fiel mir auf, daß, während sich meine Kollegen um die nahegelegenen Frachter kümmerten, zwei andere Frachter versuchten, sich aus dem Staub zu machen. Ich nahm sofort die Verfolgung auf, benutzte meine Protonentorpedos, um sie möglichst schnell zu zerstören. Als ich gerade den zweiten Frachter in tausend Teilchen zerpustete, kam auch schon der Allianz-Transporter *Dagger* an, der die Corvette anflog. Ich flog wieder zurück zum Ort des Geschehens und konnte noch einen weiteren entflohenen Frachter dingfest machen.

Als die Operation gerade fast überstanden war, schien es doch noch etwas hektisch zu werden. Auf einmal tauchte eine Nebulon B Fregatte des Imperiums auf. Zwei TIE-Geschwader erschienen auf meinem Radarschirm, doch glücklicherweise sprang die geenterte Corvette rechtzeitig in den Hyperraum, so daß auch für mich die Mission geschafft war.

Mission 2 – ID Aufklärmission

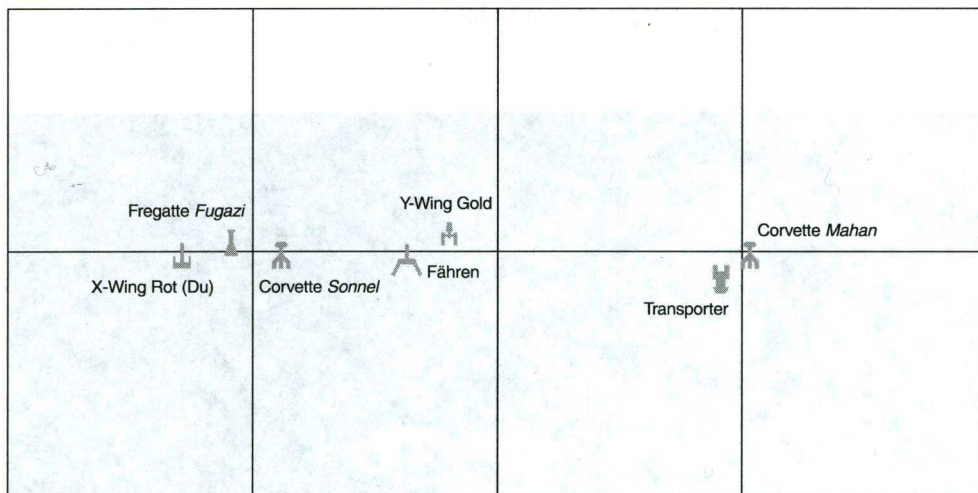


Der Captain der in der letzten Mission gekaperten Corvette *Bixby* bestätigt, daß das Imperium einen größeren Schlag gegen die Rebellion plant. Er glaubt, daß eine große imperiale Flotte eine Kampagne im Dellalt-System starten will. In Deinem A-Wing wirst Du in diesem Gebiet eine Erkundungsmission fliegen, um nach dieser Flotte Ausschau zu halten. Identifiziere alle Schiffe sorgfältig, ein Angriff ist allerdings unbedingt zu vermeiden.



Als ich am Ort des Geschehens ankam, befand sich bereits eine Nebulon B Fregatte bei der vereinbarten Boje – die *Warspite*. Dann erschienen 9 km weit entfernt zwei Corvettes. Während ich sie als 327 1 und 327 2 identifizierte, erschien der Frachter *Ruggert*. Danach folgten Corvettes mit Ausrüstung für eine komplette imperiale Basis – 758 1 bis 758 3, auf die drei weitere Corvettes folgten. 427 1 bis 427 3 trugen Militärausrüstung mit sich. Das Identifizieren fiel mir eigentlich relativ einfach, da ich in dem flotten A-Wing allen Beschüssen sehr geschickt ausweichen konnte. Es folgten der Frachter *Eichler* und die zwei Corvettes 524 1 und 524 2. Zu guter Letzt stießen noch zwei große Nebulon B Fregatten und tatsächlich noch ein Sternenzerstörer – die *Invincible* hinzu. Schon bei 9 Minuten Restzeit war die Mission beendet ohne, daß ich Schaden nahm.

Mission 3 – Evakuierung von Briggia



Wir wissen jetzt, daß das Imperium eine Offensive mit Namen »Operation Strike Fear« gegen uns starten will. Deine Aufgabe ist es, die Rebellen einzuschüchtern und die Macht des Imperiums zu demonstrieren. Angeführt wird diese Offensive vom Sternenzerstörer *Invincible*. Es deutet alles darauf hin, daß das erste Ziel der Zerstörung unsere geheime Basis auf Briggia ist.

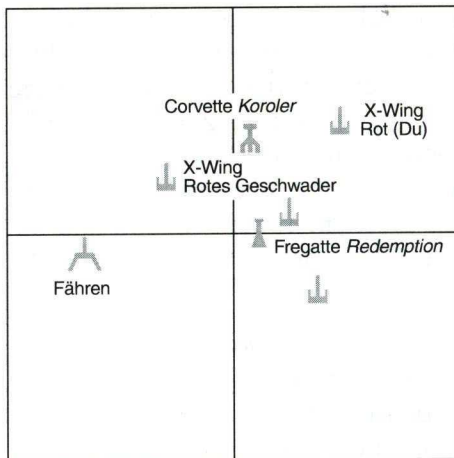
Das Oberkommando der Allianz entschied daher, die Basis komplett zu evakuieren. Die imperiale Flotte würde unsere auf Briggia stationierte kleine

Streitmacht ohne Probleme auslöschen. Daher wird jedes verfügbare Raumschiff für die Flucht eingesetzt.

Auf drei Fähren werden Mitglieder des Oberkommandos ausgeflogen. Deine Mission ist es, diese Fähren unbedingt zu schützen, während sie den Hyperraum-Sprungpunkt anfliegen.

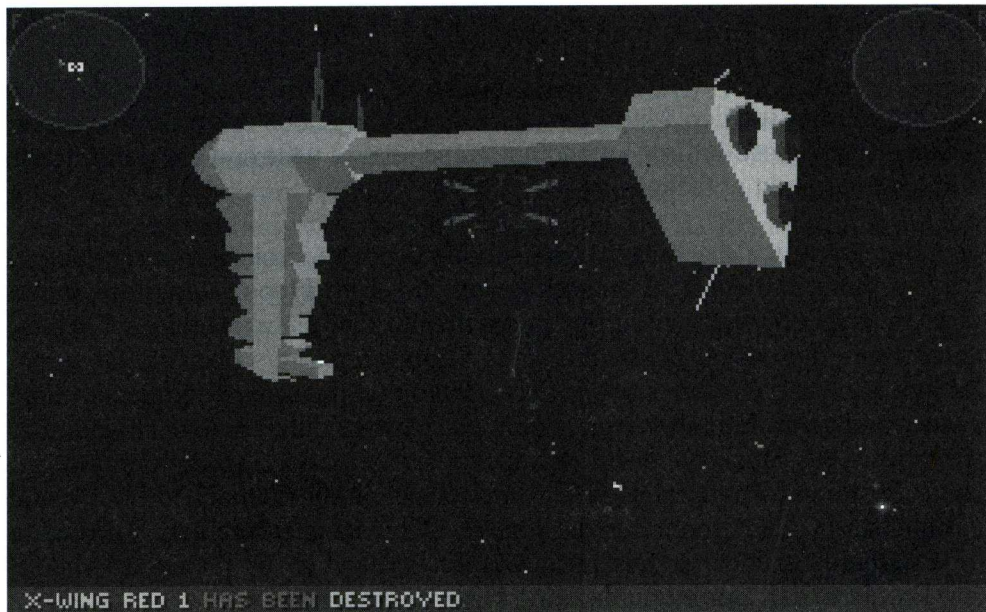
Als ich ankam, war die Katastrophe schon vorprogrammiert. In einer langen Reihe standen die Allianz-Raumschiffe an, um zum Hyperraumsprungpunkt zu gelangen. Sehr weit hinten flogen die drei *Arroyo* Fähren und noch weiter hinten ragte die riesige Silhouette eines Sternenzerstörers über die Szenerie. Die ihm nächsten *Rhoon*-Transporter wurden kommentarlos bombadiert. Die etwas wendigeren Fähren waren allerdings vielmehr durch einige TIE-Bomber gefährdet. Vier Stück näherten sich in enger Formation, so daß ich elegant einige Protonentorpedos gegen sie einsetzen konnte. Danach drohte keine unmittelbare Gefahr mehr für die Fähren. Obwohl die *Nebulon B* Fregatte *Fugazi* ebenfalls von mir geschützt werden sollte, war es für sie überhaupt kein Problem, den Sprungpunkt ohne Hilfe zu erreichen.

Mission 4 – Schutz für das Lazarettsschiff



Der Evakuierung von Briggia folgten noch viele Verwundete, die von der Lazarettfregatte *Redemption* bei Briggia aufgenommen werden sollten. Dem roten X-Wing Geschwader wurde aufgetragen, über diese Aktion ein waches Auge zu halten.

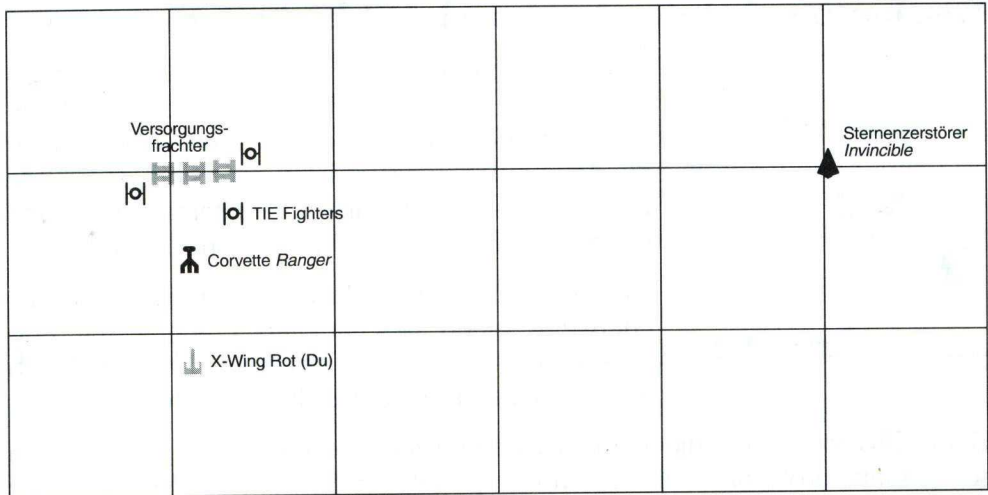
Die meisten Verwundeten sollten von der Corvette *Korolev* gebracht werden, einige *Medevac* Fähren brachten die übrigen.



Zu Beginn war der Missionsverlauf noch relativ ruhig, und ich konnte gemütlich den Docking-Manövern zusehen. Als die Fähren gerade nacheinander andocken wollten, erschien nicht unweit vom Schauplatz eine imperiale Fregatte, die ein Geschwader TIE-Bomber freigab und wieder verschwand. Diese Bomber konnte ich uns relativ gut vom Hals halten. So richtig hektisch wurde es dann erst, als die Fregatte ein zweites Mal – an einem ganz anderen Punkt des Gebietes auftauchte und wieder TIE-Bomber mit ins Spiel brachte. Ich mußte schnellstmöglich diese Bomber abfangen, da ihr primäres Ziel die Corvette war. Zum Glück erahnte ich das zweite Erscheinen der Fregatte und begab mich bereits unmittelbar nach dem Kampf an die entsprechende Stelle des Gebietes.

Dennoch war es ratsam, öfter einen Blick auf den großen Radarschirm zu werfen, um zu überprüfen, ob die Corvette überhaupt noch da war. Sollte sie nämlich von einem feindlichen Protonentorpedo getroffen worden sein, war die ganze bisherige Mission umsonst und mußte neu gestartet werden.

Mission 5 – Angriff auf imperialen Versorgungsconvoy



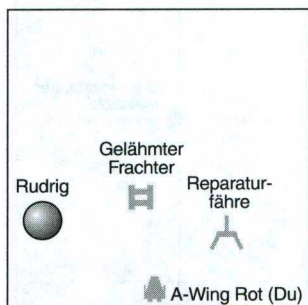
Der fleißige Spionagedienst der Allianz fand heraus, daß das nächste Ziel der »Operation Strike Fear« das Rudrig-System sein mußte. Vorher sollte der vom Kampf bei Briggia etwas geschwächte Sternenzerstörer *Invincible* etwas versorgt werden. Hierzu wurden einige Versorgungsfrachter und sogar etwas Flottenverstärkung angefordert.

Zwei X-Wings und zwei Y-Wings sollten dafür sorgen, daß die Übergabe dieser Güter scheiterte – die Versorgungsfrachter sollten unbedingt zerstört werden. Dabei ist es die Aufgabe der X-Wings, die Y-Wings vor den vielen TIE-Fighter-Eskorten zu beschützen, damit sie sich an die Frachter heranmachen können. Von dieser Mission verspricht man sich bei der Allianz einen Vorsprung von einigen Wochen.

Nach dem Wortlaut der Mission durfte ich gleich zu Beginn alle meine Torpedos einsetzen, um die Arbeit der Y-Wings etwas zu erleichtern. Ich befolgte diesen Befehl und hatte längst schon leere Torpedoschächte, als die Y-Wings eintrafen, um die übrige Zerstörung vorzunehmen. Nun kümmerte ich mich um die lästigen TIE-Fighter, die keine weiteren Probleme darstellten und sich bereitwillig nacheinander ins Visier begaben und sich schließlich abschießen ließen. Als die Missionszeit schon fast abgelaufen war und die Y-Wing-Piloten

ihre Aufgabe beendet sahen, fiel mir noch ein übriggebliebener Frachter auf. Die *Juno 3* fiel schließlich meinen gezielten Laserschüssen zum Opfer.

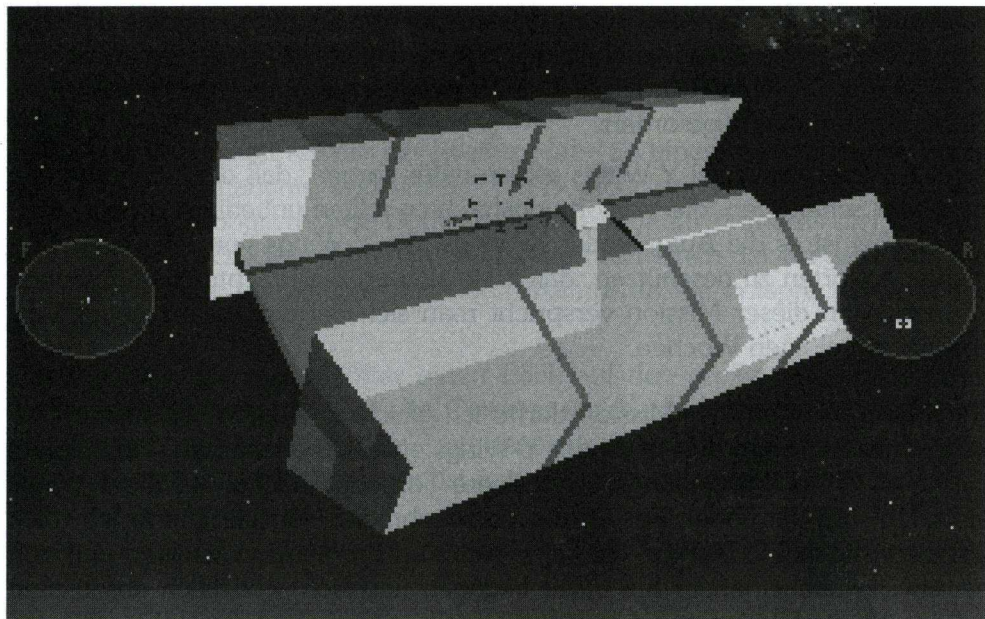
Mission 6 – Auf der Jagd nach R2-Einheiten



Unser Versorgungskommando hat uns nun davon unterrichtet, daß der Bestand an astromechanischen Droiden, die ja bekanntlich unverzichtbar für die Astrogation unserer Raumjäger sind, dem Ende zugeht. Das Oberkommando erteilte daher den dringenden Befehl, R2-Einheiten zu suchen.

Gestern spürte ein A-Wing Abfangjäger glücklicherweise einen beschädigten Frachter mit entsprechenden Gütern an Bord auf. Er befand sich in unmittelbarer Nähe des Rudrig Systems.

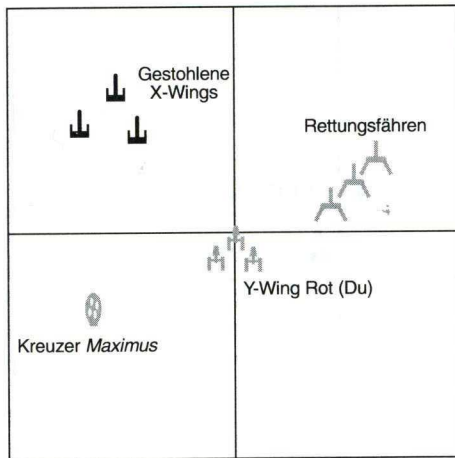
Deine Mission ist es, die Fähre zu beschützen, die diesen Frachter kapern soll. Gefahr droht diesmal nicht von imperialen Schurken, sondern ganz gewöhnlichen Piraten, die in diesem Sektor sehr aktiv und aggressiv sind.



Etwas überrascht war ich schon, als ich bemerkte, daß die Piraten unsere bewährten Y-Wings für solch egoistische Zwecke mißbrauchten. In einer der Übungsmissionen hatte ich jedoch ausreichend Gelegenheit, die Stärken und Schwächen des Y-Wings genau kennenzulernen.

Ich nahm den ersten Piraten des ersten Dreier-Geschwaders ins Ziel und verfolgte ihn quälend mit meinen Laserschüssen. Das war schon etwas verzwick, weil der Y-Wing schon eine ganze Menge verkräftet. Ein Drosseln des Schubs erhöhte aber meine Manövrierfähigkeit, wodurch ich den Piraten öfter ins Visier bekam und auch seine Kollegen keine Schwierigkeiten machten. Übrigens erscheinen Piraten auf dem Kurzstreckenradar als türkis-farbene Punkte.

Mission 7 – Zurückerobern gestohlener X-Wings



Der Fang der letzten Mission erwies sich leider teilweise als Falle. Einige der R2-Einheiten wurden vom Imperium so vorprogrammiert, daß jetzt drei unserer besten Piloten, in diesem Augenblick, von ihren Astrogationsdroiden entführt werden. Glücklicherweise sind wir rechtzeitig auf diese Situation aufmerksam geworden und leiten sofort eine Abfangmission ein. Es ist extrem wichtig, daß die X-Wings zurückkehren, da wir mit ihnen nicht nur drei ausgezeichnete Raumjäger verlieren würden, sondern auch sehr erfahrene

Top-Piloten und viele geheime Informationen, die man zweifellos aus ihnen herausfoltern würde.

Theoretisch war alles ganz einfach. Für jeden X-Wing gab es einen Y-Wing, der ihn lahmlegen sollte und eine Fähre, die sich um die Reparatur kümmert. Ich entschied mich für den mir am nächsten fliegenden X-Wing und näherte mich ihm vorsichtig mit konzentriertem Feuer aus den Ionenkanonen. Während wir nach dem Lähmen schließlich unsere Laserkanonen scharf machten, kamen die Fähren zum Zuge. Erstaunlicherweise machten sich meine beiden

Y-Wing-Kollegen aber schon sehr schnell aus dem Staub. Schnell fiel mir auf, daß hier etwas nicht stimmte. Tatsächlich befanden sich einige TIE-Fighter auf direktem Kurs zu den X-Wings und den Fähren. Wenn ich nicht entschlossen dazwischentreten würde, wäre ihr Schicksal besiegelt. So schnell wie möglich flog ich die Feinde an und verwickelte sie in ein Gefecht; einige einzelne Jäger versuchten auszubrechen, um ihre Mission zu erfüllen, doch um diese kümmerte ich mich zuerst. Und während ich so fröhlich einen TIE-Fighter nach dem anderen abschoß, erschien endlich auch der Mon Calamari Kreuzer, der die X-Wings und die Fähren aufnahm und in den sicheren Hyperraum transportierte.

Mission 8 – Rettung sullustanischer Techniker

		 Imperiale Fregatten 
 Sullust  Imperiale Transporter	 Rettungstransporter  Y-Wing Rot 1 (Du)	

Bereits seit einiger Zeit versucht die Allianz der Rebellen, das Volk der Sulluster für den Kampf gegen das Imperium zu gewinnen. Das war bislang kein besonders leichtes Vorhaben, da diese besten Navigatoren der Galaxis von der Einflußnahme des Imperiums noch verschont blieben.

Im Rahmen der »Operation Strike Fear« entführte die imperiale Flotte allerdings neulich einige führende sullustanische Persönlichkeiten. Die Allianz nimmt an, daß die Einnahme des Planeten Sullust zu der imperialen Offensive dazugehört. Somit rückt eine Chance nahe, die Sullustaner endlich als Verbündete zu gewinnen.

Die Mission besteht darin, die zwei Gefangenentransporter lahmzulegen und die gesamte Rettungsoperation zu sichern.

Am einfachsten läßt sich diese Mission meistern, wenn man sich merkt, welche zwei Transporter die Sullust-Gefangenen enthalten. Zu Beginn programmierte ich meinen Zielcomputer auf das vierte Schiff, dann auf das elfte. Glücklicherweise änderte sich die Position dieser Transporter nicht von Mission zu Mission. Nachdem ich die beiden Transporter – schnellstmöglich natürlich – mit meinen Ionenkanonen lahmgelegt hatte, machte ich mich an die vielen herumschwirrenden TIE-Fighter heran. Während zwei Rettungstransporter der Allianz ihrer Aufgabe nachkamen, warf ich ein besonderes Auge auf TIE-Interceptors, die mit ihrer stärkeren Bewaffnung eine echte Bedrohung für die Mission darstellten. Mit etwas Übung war das aber kein Problem.

Mission 9 – Diplomatisches Treffen mit Sullustanern

Nach dieser spektakulären Rettung ist die Regierung der Sullustaner endlich zu einem Treffen mit Abgeordneten der Allianz bereit. Als Treffpunkt wurde ein geheimer Platz über dem Planeten Sullust auserkoren, von dem sicher war, daß das Imperium ihn niemals erwägen würde.

Deine Aufgabe ist es dennoch, während der gesamten Verhandlungen auf die Delegationen aufzupassen, ein imperialer Angriff ist zwar nicht sehr wahrscheinlich, in dieser Beziehung darf man aber gerade das Imperium keinesfalls unterschätzen.



 Sullust Delegation	
 Allianz Delegation	 A-Wing Rot (Du)

Eine so einfache Mission bin ich wirklich gern geflogen. Zwar gab es tatsächlich einige TIE-Fighter Störenfriede. Eine ernste Bedrohung für die Verhandlungen bestand jedoch nicht. Meine Fähigkeiten als Schütze waren dabei natürlich entscheidend.

Mission 10 – Rettung sullustanischer Führer

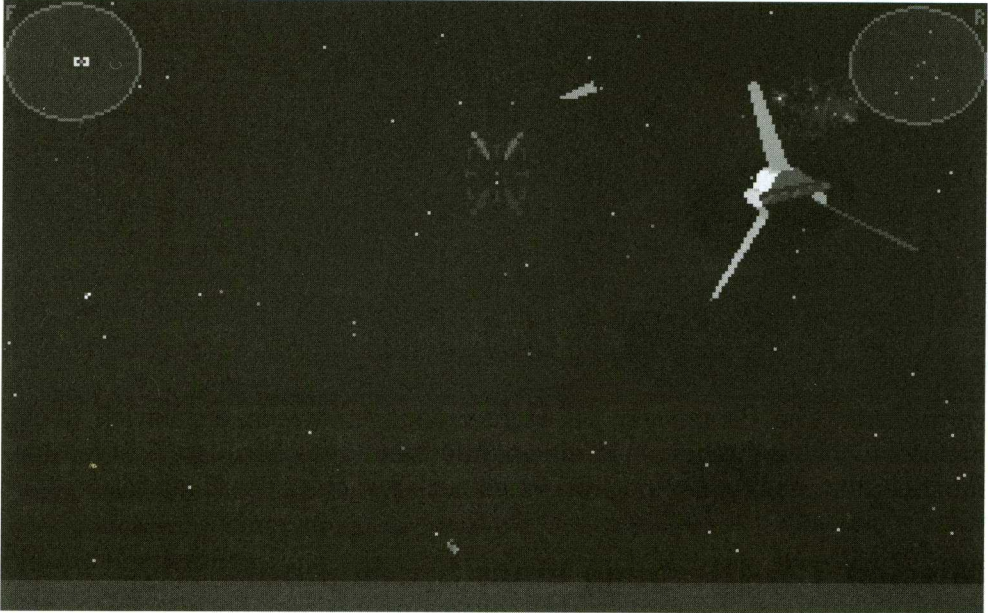
 TIE Fighters	 Imperiale Fähren
 X-Wing Gold	 Y-Wing Rot (Du)  Rettungsfähre

Als das Imperium von den Verhandlungen mit den Sullustanern Wind bekam, ließ es sofort einige ihrer Staatsoberhäupter entführen, um sofort Eindruck zu machen und kundzutun, daß sich niemand mit ihm anlegen sollte.

Deine Mission ist es, die sullustischen Führer zu retten und damit endgültig einen neuen Verbündeten für die Allianz der Rebellion zu gewinnen.

Gleich zu Anfang kam mir ein TIE-Geschwader entgegen, dem ich mit ein paar gekonnten Manövern und wohlplazierten Treffern den Garaus machte. Bald darauf tauchten die Shuttles auf. Als ich mich den ersten vier Shuttles näherte und sie identifizierte, stellte sich hieraus, daß keine Sullustaner an Bord waren. Damit diese mir bei den weiteren Aktionen nicht in die Quere kamen, schickte ich alle vier mit je einem doppelten Protonentorpedo ins Nirwana. Der fünfte Shuttle schließlich hatte die wertvolle Fracht an Bord. Ich

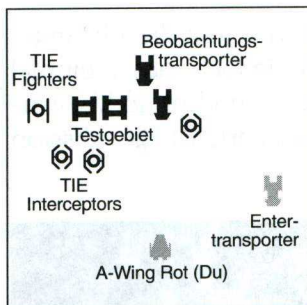
lähmte das Shuttle und wartete auf die Ankunft der Fähre, die die Gefangenen in die Freiheit bringen würde. Die Lage wurde jedoch noch einmal brenzlich, als ein Dreiergeschwader Interceptors auftauchte und ohne Vorwarnung das Feuer eröffnete. Hat man diese jedoch annihiliert, ist die Mission geschafft.



Mission 11 – Gefangennahme der Cygnus-Designer

Jetzt steht es fest! Die Sullustaner sind ab sofort Mitglied der Allianz. Sofort hat sich das fleißige Völkchen mit unserem General Madine zusammengesetzt und einen Plan erarbeitet, der die »Operation Strike Fear« beenden soll, indem der Sternenzerstörer *Invincible* zerstört wird.

Erster Schritt ist hierfür die Entführung einiger Chef-Designer der Lambda-Fähre. Diese Mitarbeiter der Cygnus Corporation werden benötigt, um eine Fähre gemäß unseren Wünschen zu manipulieren.

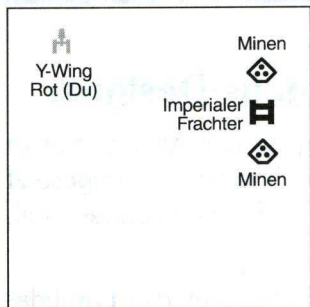


Unsere Spionageabteilung berichtet, daß Cygnus gerade einen neuen Schiffstypen antestet. Die Gelegenheit ist günstig, nun an die Entwickler heranzukommen.

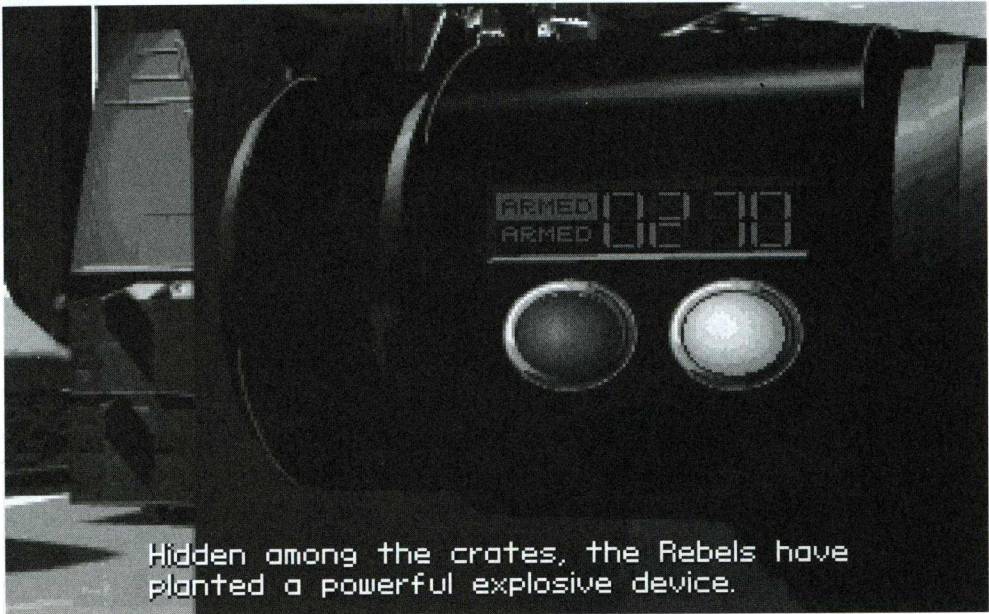
Die größte Schwierigkeit bei dieser Mission war es, festzustellen, in welchem Transporter sich die Chefdesigner der Lambda-Fähre befanden. Anfangs identifizierte ich natürlich alle vorhandenen Fähren, um schließlich dahinterzukommen, daß das Designerteam sich in dem Transporter ver-

bunkerte, der nicht an einen Frachter andockte; in der Liste des Zielcomputers entsprach das dem dritten imperialen Transporter. Der Rest der Mission verlief ohne große Zwischenfälle. Die Designer ließen sich widerstandslos entführen; lediglich die allgegenwärtigen TIE-Fighter gaben fortwährend keine Ruhe. Gefährlich war das insoweit, weil man in dem Gewühl von Transportern und Frachtern nur äußerst vorsichtig manövrieren durfte. Ich drosselte deshalb radikal auf 1/3 Schub, was meine Wendigkeit zusätzlich vergrößerte. Die Piloten der TIE-Fighter dagegen waren erstaunlich geübt, denn obwohl sie ihre Jäger in einem Affenzahn zwischen den Schiffen hindurchheizten, berührte keiner von ihnen auch nur eines der Hindernisse.

Mission 12 – Bergung eines Sprengkopfs



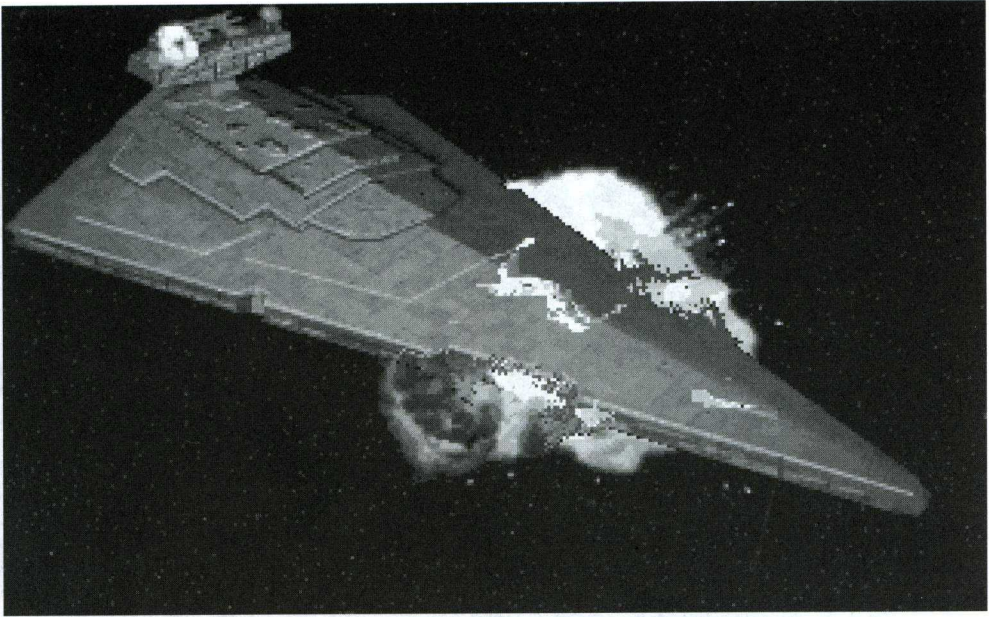
Die Spezial-Fähre wurde von den Cygnus-Leuten entsprechend unseren Wünschen modifiziert. General Madine sieht nun vor, an Bord dieser Fähre einen hochexplosiven Sprengkopf zur *Invincible* zu bringen. Tatsächlich eignet sich hierzu am besten ein imperialer Sprengkopf.



Hidden among the crates, the Rebels have planted a powerful explosive device.

Ein Frachter mit entsprechender Ladung an Bord wurde bereits in einem unserer früheren Angriffe beschädigt. Deine Aufgabe ist es nun, in Deinem Y-Wing diesen Frachter zu lähmen und die Übernahme durch eine unserer Fähren zu überwachen.

Bei dieser Mission kam es nun wirklich auf Schnelligkeit an. In einer der vielen Übungsmissionen aus meinem umfangreichen Training hatte ich das Minentreffen bereits ausführlich geübt. Hier konnte ich mein Talent nun anwenden. Schnell wie der Wind verpaßte ich jeder Mine einen Laserschuß und konnte schließlich zum Frachter vordringen und ihn mit meinen Ionenkanonen lahmlegen. Nun konnte ich die Andocksequenz der Bergungsfähre genüßlich beobachten. Kurz nachdem sich die beiden allerdings wieder lösten, wurde die Situation nocheinmal brenzlig. Auf dem Radar erschienen zwei Lambda-Fähren und zwei Transporter, die sich in den Kopf gesetzt hatten, unseren erbeuteten Frachter zu verabschieden. Ich mußte schnell handeln. Für die Fähren opferte ich daher zwei Doppeltorpedos. Die trafen zwar nicht sofort, verwickelten die Fähren aber wegen ihrer Hitzesensoren in eine aufregende Verfolgungsjagd.



Die Transporter dagegen konnten meinem konstanten starken Laserbeschuß nicht trotzen. Als der Frachter schließlich den sicheren Hyperraum erreicht hatte, wagte auch ich mich wieder zurück nach Hause und konnte genüsslich die Zerstörung des Sternenzerstörers beobachten.

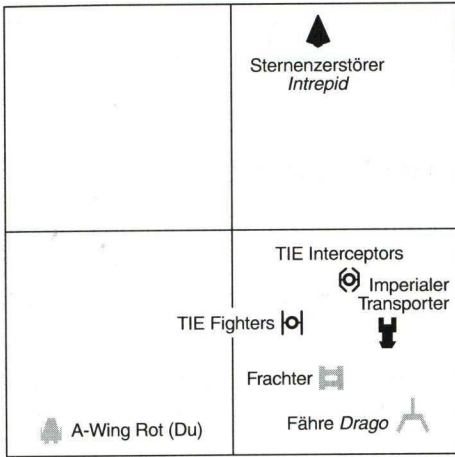
Tour of Duty 2 – Die große Suche

Ermutigt durch den großen Erfolg gegen »Operation Strike Fear« kämpfen die Rebellen mit neuer Hoffnung.

Nun aber scheint es eine neue Bedrohung zu geben, ein geheimes imperiales Militärprojekt von einer derart unvorstellbaren Macht, daß es die Allianz vernichten könnte.

Von diesen Gerüchten alarmiert, suchen ständig Rebellen-Scouts nach Informationen über dieses Projekt.

Mission 1 – Rettung von Star's End



Mytus VII, auch bekannt als Star's End, ist eine der gefürchtetsten Gefängniswelten der Galaxis. Dort werden unter anderem auch gefangene Rebellen hingbracht, gefoltert und für den Rest ihres Lebens eingesperrt.

Zwei draufgängerischen Piloten ist nun eine unauffällige Flucht gelungen. Sie schmuggelten sich an Bord eines Frachters, der nach Kashyyyk fliegen sollte. Das Imperium hat bereits eine Suche nach den beiden eingeleitet. Alle Raumschiffe dieses und aller umliegenden Systeme werden überprüft.

Die Allianz schickt ein Rettungsteam zu dem Frachter, der jede Minute untersucht wird. Deine Aufgabe ist es, diese Rettungsaktion zu überwachen. Zu Beginn hast Du nur zwei Minuten, um einen Sturmtruppentransporter, der bereits an den Frachter andockt, loszuwerden. Wenn Du scheiterst, und die Besatzung dieses oder eines anderen Transporters die zwei Piloten findet, werden sie unter wesentlich strengeren Sicherheitsmaßnahmen zurück auf Star's End gebracht. Sichere das gesamte Gebiet für die Rettungsfähre.

Als ich aus dem Hyperraum kam, nahm ich sofort Kurs auf den besagten Transporter, der sich bereits wie ein Blutegel an die Hülle des Frachters saugte. Auf dem Weg begegneten mir einige TIE-Interceptors, deren Zahl ich beim Vorbeifliegen ein wenig verringerte. Ich positionierte mich nun so vor den Transporter, daß ich ihn in seiner gesamten Länge quer vor mir liegen sah. Ich durfte auch nicht zu nah heranfliegen, da meine relativ weit auseinanderstehenden Laserkanonen sonst den Frachter treffen würden und nicht den Transporter. Um das Abschmeißen zu erleichtern, benutzte ich zunächst sechs Concussion Missiles und brauchte dann nur noch wenige Schüsse mit dem Laser, um den ekligen Transporter in tausend Stücke zu zerfetzen. Nun widmete ich mich der herumfliegenden TIE-Fighter und Bomber. Letztere mußten unbedingt schnellstmöglich vernichtet werden, da sie mit ihren Rake-

ten verheerende Schäden anrichten konnten. Ich benutzte die übrigen Concussion Missiles, um mir die Sache so einfach wie möglich zu machen. Die TIE-Interceptors mit ihren starken Lasern dagegen, durfte ich per Hand abschießen, denn auch sie stellten für die arme Rettungsfähre eine Bedrohung dar. Es waren noch etwa 11,5 Minuten übrig, als sich die Schiffe trennten, mit 9,5 Minuten Restzeit war die Mission leicht geschafft.

Mission 2 – Rettung von Wookiesklaven

Die Piloten, die wir in der letzten Mission gerettet hatten, konnten uns einige interessante Informationen geben. Zum Beispiel sei gerade ein großer Transporter mit versklavten Wookies auf dem Weg von Kashyyyk zu irgendeinem geheimen militärischen Ziel.

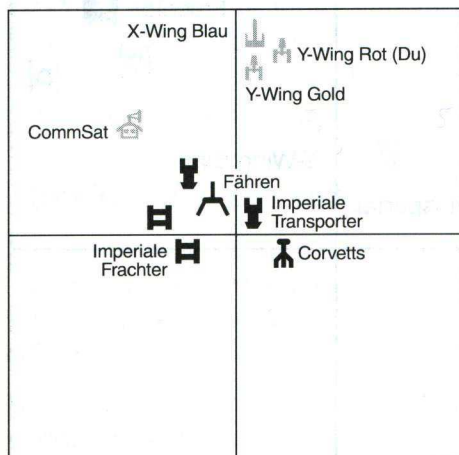
Natürlich müssen wir unseren behaarten Alliierten aus der Patsche helfen. Im übrigen erhoffen wir uns durch ihre Rettung Informationen über dieses neue geheime Militärprojekt, das die Piloten ansprachen.

Zusätzlich gibt es noch Gerüchte über einen neuen imperialen Raumjäger, der uns Rebellen zukünftig das Leben schwer machen sollte: Das Starwing Assault Gunboat war angeblich von der Cygnus Corporation, von der auch die berühmte Lambda Fähre stammt, konstruiert worden. Das Schiff soll hyper-raumfähig und sogar mit Concussion Missiles ausgerüstet sein.

Von meiner Neugier und meinem vorprogrammierten Kurs getrieben, bekam ich sofort im realen Weltraum die Starwings zu Gesicht: Elegante, stark bewaffnete Jäger mit markantem Kühlergrill, aber insgesamt fast so träge wie ein Y-Wing. Mit etwas Geduld sind sie ein leichtes Ziel. So kam es, daß ich die wohl zum ersten Mal eingesetzten Starwings gleich in Rauch und Asche verwandelte, um schnellstmöglich zum Wookie-Gefangenenfrachter zu gelangen, damit er identifiziert werden konnte und der Y-Wing samt Rettungstransporter bald eintrudeln konnte. Gleich darauf beschäftigte ich mich mit den herumwuselnden TIE-Fightern. Sofort erschienen zwei Y-Wings, nachdem diese den Frachter gelähmt hatten, tauchte auch der Rettungstransporter auf. Für mich war die Sache erledigt.

		TIE Fighters  Frachter     Y-Wing Blau  Rettungstransporter
 Sternenzerstörer <i>Intrepid</i>		Starwings  
		 X-Wing Rot (Du)

Mission 3 – Angriff auf einen Waffenconvoy

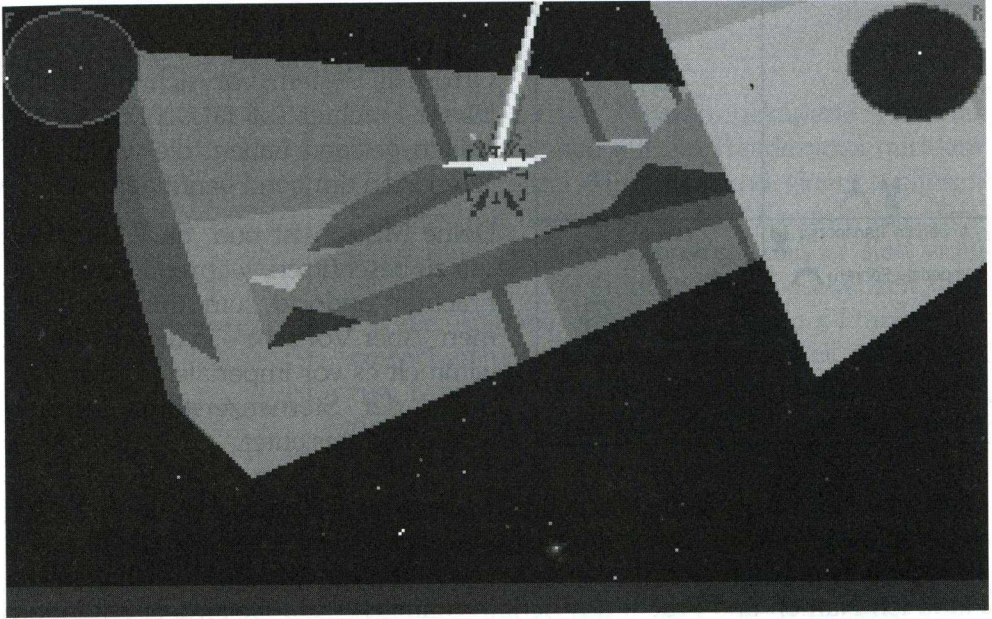


Nach Informationen aus der Datenbank des in der letzten Mission gekaperten Frachters, sollte sich dieser beim Orron III-System mit einem größeren Convoy treffen. Alles deutet darauf hin, daß dieser Convoy auf dem Weg zu dieser riesigen militärischen Konstruktion ist, die derzeit für Aufregung sorgt. Dennoch bleibt der Ort dieses Projekts ein Geheimnis.

Deine Mission ist, deinen Mitstreitern in den anderen Jägern zum CommSat-Sammelpunkt zu folgen, um schließlich den unvorbereiteten Convoy

anzugreifen und restlos zu vernichten. Wir sind überzeugt, daß jeder noch so minimale Schaden, den wir dem Imperium – speziell diesem Projekt zufügen, nur zum Vorteil, wenn nicht gar lebensrettend für uns ist.

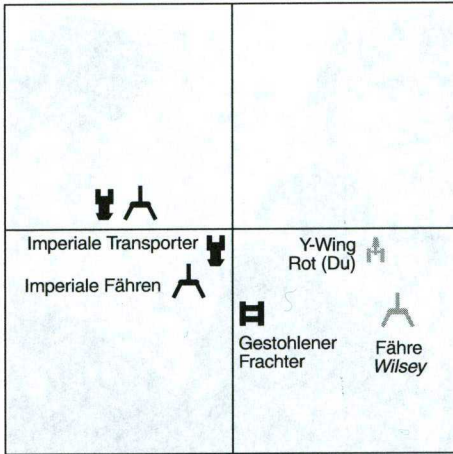
Folge Deinem Flügelmann – von wegen. Zuerst mußte ich abbremsen, um überhaupt mitzukriegen, auf welchem Kurs meine Pilotenkumpels waren. Dann flogen wir zum besagten CommSat und drehten scharf nach links ab, wo nacheinander die einzelnen imperialen Raumschiffe des Convoys eintrafen – praktisch auf unserem Serviertablett landeten. Ich lud meine Protonentorpedos, die erste Corvette war nach vier Stück bereits am Ende, die zwei nächsten Lambda Fährer waren auch schnell auf meiner Abschußliste. Doch dann wurden mir zwei Starwings äußerst lästig. Mit etwas Geduld waren diese aber auch in die ewigen Jagdgründe gegangen und ich durfte mich um die kläglichen Reste des Convoys kümmern.



Lediglich zwei Frachter waren noch für mich übriggeblieben – das war's. Trotz allem Respekt vor den Starwings, immerhin haben die imperialen Piloten zwei unserer Y-Wings zu Staub zerblasen.

Mission 4 – Gefangennahme eines gestohlenen Frachters

Inzwischen sind wir sehr beunruhigt, was dieses neue militärische Projekt des Imperiums anbelangt. Das Oberkommando hat daher einen Plan entwickelt, wie wir mit Hilfe von geklauten imperialen Kommunikationssatelliten an neue Informationen über das Projekt herankommen.

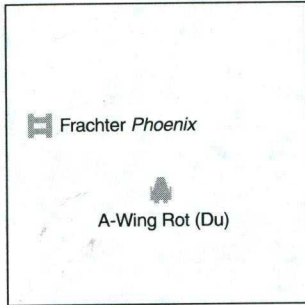


Unsere Spionageabteilung weiß von einem gestohlenen Frachter, der im Orron III System vor sich hin treibt. Dieser Frachter soll tatsächlich die Satelliten geladen haben, die wir für unseren Plan dringend benötigen.

Deine Mission ist nun, die Fähre *Wilsey* zu beschützen, während sie an den Frachter andockt, um ihn einzunehmen. Aber Vorsicht – in diesem Gebiet wimmelt es vor imperialen Patrouillen. Sogar der Sternzerstörer *Intrepid* wurde hier gesichtet.

Gleich zu Beginn wollten mir natürlich zwei lästige Lambda-Fähren an's Leder, mit jeweils einem Doppeltorpedo gaben sie aber schnell Ruhe. Schnellstmöglich begab ich mich nun zum Frachter und identifizierte ihn sofort. Hätte ich Namen und Fracht des Schiffes nämlich nicht weitergeben können, würde die Kaperfähre ihr Ziel nicht finden. Zudem müssen alle Transporter vernichtet sein, bevor die Fähre andockt. Anscheinend sind diese Piloten außerordentlich sensibel was feindliche Schiffe betrifft. Sobald das Rendezvous vorbei war, sprang die Fähre auch gleich zurück in den Hyperraum und ließ mich mit dem Frachter zurück. Klar, daß es natürlich gerade in diesem Augenblick zu ernstern Komplikationen kommen mußte. Ein niedlicher Sternzerstörer tauchte auf und setzte erst einmal einige Geschwader TIE-Fighter und Bomber auf uns an. Das war eine gefährliche Situation, denn die Protonentorpedos der Bomber konnten den Frachter schnell ausschalten. Folglich mußte ich ihnen zuvorkommen – oder besser gesagt, meine Protonentorpedos. Mit etwas Übung kommt man aber schnell in dieser Situation zurecht.

Mission 5 – Beschützen der Satelliten



Der in der letzten Mission gekaperte Frachter Phoenix wartet nun auf ein Rendezvous mit dem Calamari Kreuzer *Maximus* und einem weiteren Frachter mit Namen *Ojoi*. Der Kreuzer gab allerdings einen Funkspruch durch, daß er sich wohl etwas verspäten würde. In der Zwischenzeit wird Dir die Aufgabe erteilt, den *Phoenix*-Frachter zu bewachen und vor imperialen Unheil zu bewahren. Der Treffpunkt ist weit genug weg von imperialem Interessengebiet, daß Du allein fliegen kannst.

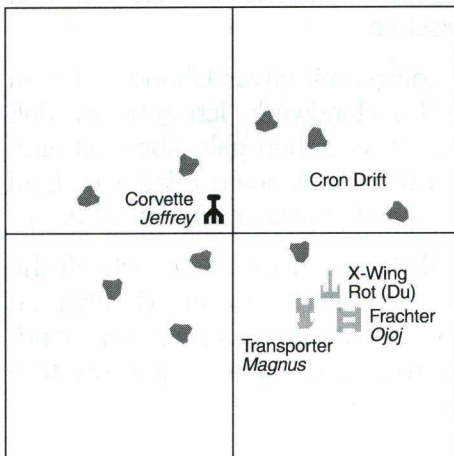
Als ich in dem Gebiet ankam, wartete bereits ein Sternenerstörer auf mich. Viele TIE-Bomber und Interceptors machten ihr Aufgebot. Am gefährlichsten waren die Bomber, die mich sofort als potentiellen Störenfried erkannten und ihre gesamten Raketenladungen auf den Weg schickten, mich zu vernichten. Ich legte mir also eine Strategie zurecht: Annähern an die TIE-Bomber bis höchstens 2 km, dann das Fadenkreuz ausrichten und mit dem Einer-Laser-Schuß wild drauflosfeuern. Damit ist die Wahrscheinlichkeit höher, daß man die Missiles trifft, bevor sie einen selbst erwischen.

Auch nicht ganz ohne waren die TIE-Interceptors, mit etwas Übung legt man aber jedem noch so begabten TIE-Piloten das Handwerk. Ich gebe zu, daß diese Mission nicht die leichteste war, die es zu bestehen galt, aber mit einigem Rumprobieren läßt sich die erste Angriffswelle bequem erledigen. Und wenn die erst einmal geschafft ist, sind die folgenden wesentlich einfacher.

Ich habe zusätzlich herausgefunden, daß es zwei unterschiedliche Missionsanfänge gibt. Im ersten befinden sich die schweren Bomber zu Beginn nur 3 km nah – die zweite Missionkonfiguration versetzt die feindlichen Geschwader am Anfang gute 10 km weit weg – was wegen des Zeitvorteils natürlich wesentlich einfacher zu meistern ist.

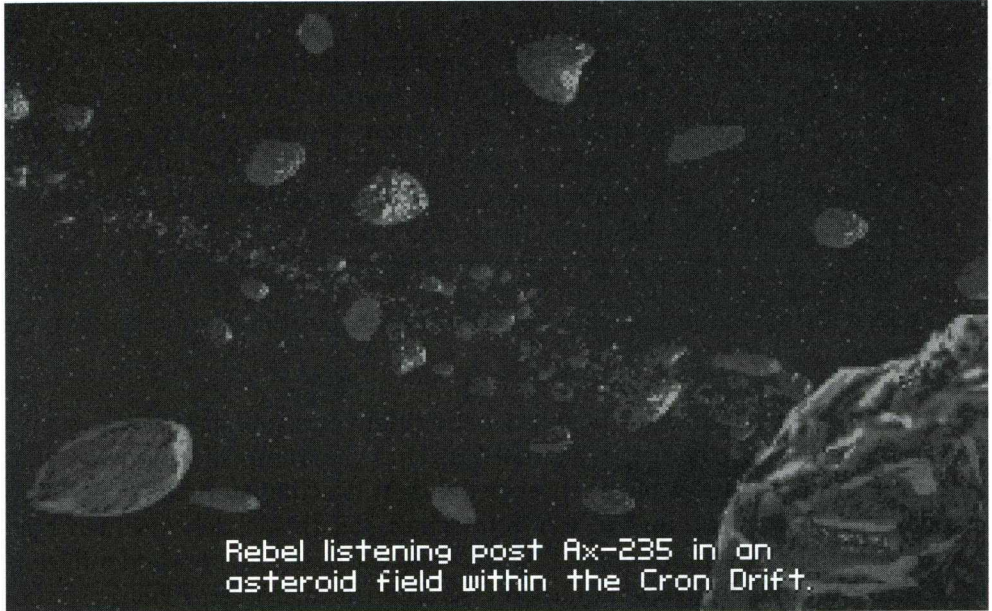


Mission 6 – Rendezvous im Cron Drift



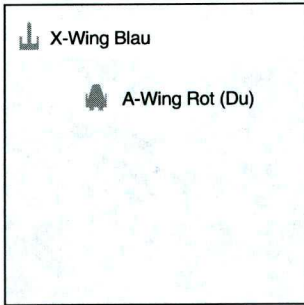
Jetzt, wo die Allianz sich im Besitz einiger der heißbegehrten CommSats befindet, ist es endlich möglich, mit dem Plan fortzufahren, mehr über das geheime imperiale Projekt herauszufinden. Zu diesem Zweck wollten wir ganz einfach einige imperiale Satelliten gegen die unsrigen austauschen, so daß wir ihre Übertragungen ohne Probleme überwachen konnten. Dazu wird sogar extra ein Lauschposten im Asteroidenfeld, dem Cron Drift eingerichtet.

Du wirst mit Deinem Flügelmann eine Eskorte für den Frachter *Ojai* und den Transporter *Magnus* fliegen, um ein ungestörtes Treffen mit der Corvette *Jeffrey* zu gewährleisten, die für das Aussetzen der Satelliten sorgen wird.



Nacheinander sollte das gemütliche Rendezvous von einigen Geschwadern Star Wings und auch von einem Transporter durch das Imperium gestört werden; im Grunde genommen beschränkte sich hier die Angelegenheit darauf, die Schergen des Imperators nacheinander zu dematerialisieren. Die Mission galt als geschafft, sobald die Corvette unbeschadet in den Hyperraum gesprungen war.

Mission 7 – Beschützen eines beschädigten X-Wings

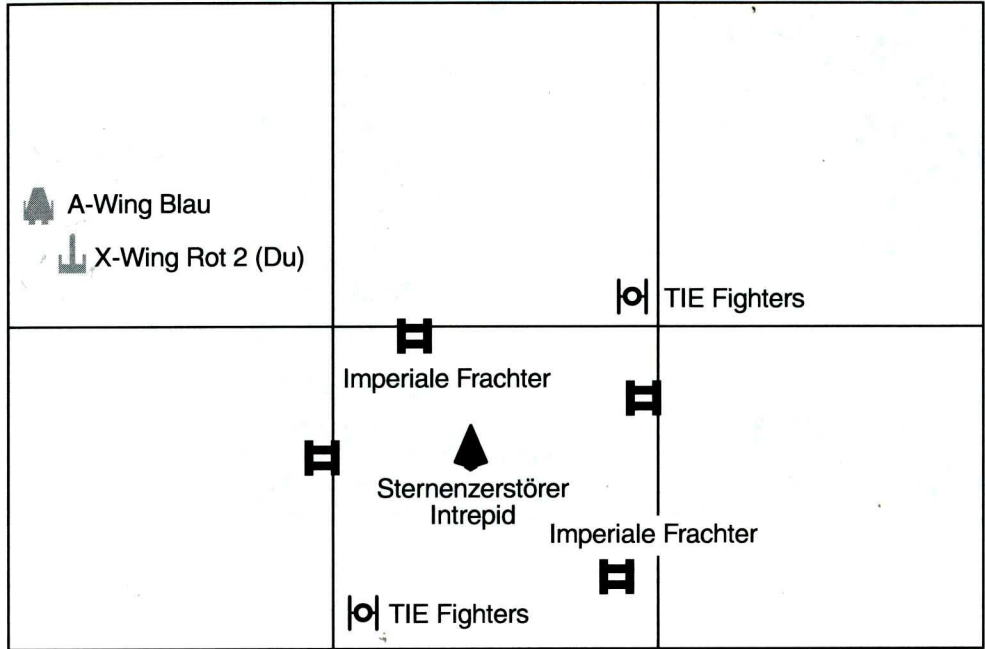


Tatsächlich konnten wir einige sehr interessante Daten mit Hilfe der neu installierten Satelliten sammeln. Wir wissen bislang, daß das geheime Projekt den Namen »Death Star« trägt. Alle übrigen Informationen wurden gespeichert und sollten persönlich von einem Kurier an das Oberkommando gesandt werden. Ein einzelner X-Wing wurde losgeschickt – und wie sollte es auch anders sein – er hatte eine Panne.

Die Allianz ist in Aufruhr, Deine Aufgabe ist es, bei der Rettungsaktion zu assistieren.

Kurz nachdem wir (drei A-Wings) uns neben dem beschädigten X-Wing ausruhen wollten, ging der Ärger erstmal los. Drei Starwings erschienen – von einer Vorahnung geleitet blieb ich aber bei dem beschädigten Jäger und gab aus der Ferne, eben ab und zu ein Schußchen ab. Tatsächlich erschien bald darauf eine Fähre – ich atmete auf. Doch was war das? Die Fähre identifizierte sich nicht und beim Näherkommen erkannte ich auch kein Allianz-Symbol auf den Tragflächen. Eine Falle! Mit einem mulmigen Gefühl im Bauch schoß ich die Fähre ab, damit hatten die Piloten sicher nicht gerechnet. Meine Vorahnung hatte sich bestätigt. Zwei weitere Fähren versuchten noch, sich an mir vorbeizumogeln; doch wer sich bei mir nicht identifiziert, muß mit Konsequenzen rechnen. Nach einiger Zeit kamen dann endlich drei Corvettes aus dem Hyperraum, begleitet von der echten Rettungsfähre.

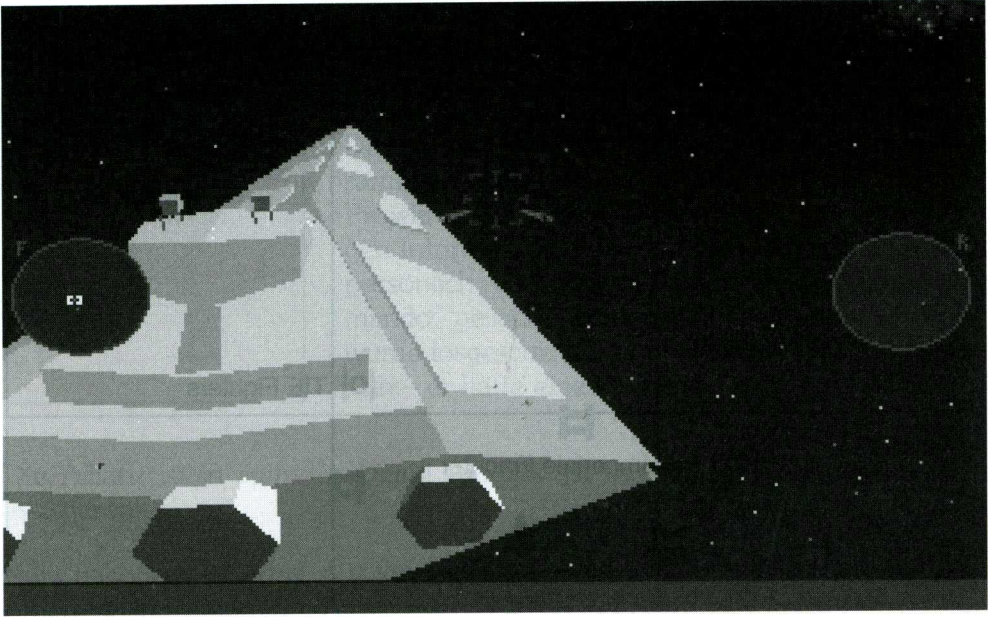
Mission 8 – Sabotage der Hyperdrive-Reparatur



Während das Sektorkommando von Circarpous fieberhaft eine Möglichkeit ausarbeitet, die Todessternpläne sicher zum Oberkommando zu bringen, sucht die imperiale Flotte die gesamte Galaxis nach unserer Streitmacht ab.

Der Sternenzerstörer *Intrepid*, der unserer Flotte schon gefährlich nahe war, kollidierte zufälligerweise mit einer Fregatte. Die Beschädigungen sind so ernst, daß sich ein kleiner Frachterconvoy auf dem Weg zu dem Zerstörer befindet, um wichtige Reparaturen wie die des Hyperraumantriebs durchzuführen.

Deine Aufgabe ist es, die Frachter, die die Hyperdrive-Ersatzteile mit sich führen, zu identifizieren und zu zerstören.

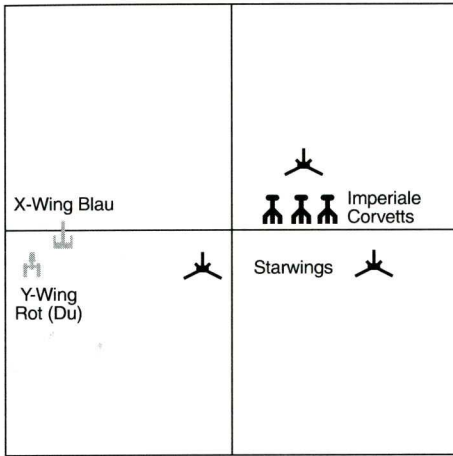


Als ich in der Nähe des Sternenzerstörers aus dem Hyperraum auftauchte, boten sich mir neben einigen lästigen TIE-Interceptors fünf Frachter zur Auswahl. Zwei von ihnen transportieren die relevanten Ersatzteile. Bezieht man sich auf die Liste im Zielcomputer, handelt es sich jeweils um den ersten und den dritten Frachter, der mit **T** abzurufen ist. Sobald man sie zerstört hat, gilt die Mission als beendet.

Mission 9 – Vernichtung der Eskorte der Intrepid

Der Sternenzerstörer *Intrepid* liegt nun mehr oder weniger hilflos im Circarpous-System gestrandet. Er hat keine Möglichkeit mehr, in den Hyperraum zu springen.

Die Allianz entschließt sich daher, den gewagten Versuch zu unternehmen, die *Intrepid* und damit alle Beweise für die Kenntnis der Allianz über den Todesstern zu beseitigen.



Der erste Teil des Plans besteht darin, die *Intrepid* total zu isolieren und all ihre schützenden Eskorten zu vernichten. Erst wenn dies geschehen ist, sind die Aussichten auf eine erfolgreiche Zerstörung des Sternenzerstörers realistisch.

Eine Eskortgruppe, bestehend aus drei Corvettes und einigen Starwing-Geschwadern ist auf dem Weg zur *Intrepid*. Deine Mission lautet, all diese Schiffe komplett zu vernichten.

Natürlich warf ich mich sofort ins Kampfgeschehen und versuchte mich sogleich an den Corvettes. Es war relativ schwer, sie zu treffen, da ihre Bord-schützen wohl diplomierte Kanoniere waren. Mit meiner Engelsgeduld hatten aber selbst diese Offiziere nicht gerechnet. Eine geschickte Kombination aus Protonentorpedos und Laserfeuer konnte eine Corvette nicht lange überstehen. Meine Y-Wing-Begleiter stellten sich übrigens als totale Flaschen heraus – nachdem ich die Corvettes in Staub verwandelt hatte, mußte ich mich sogar noch um die drei Geschwader mit jeweils drei Starwings kümmern, die bislang keine Schramme abbekommen hatten. Für die nächste Pilotenkonferenz wollte ich mir das merken!

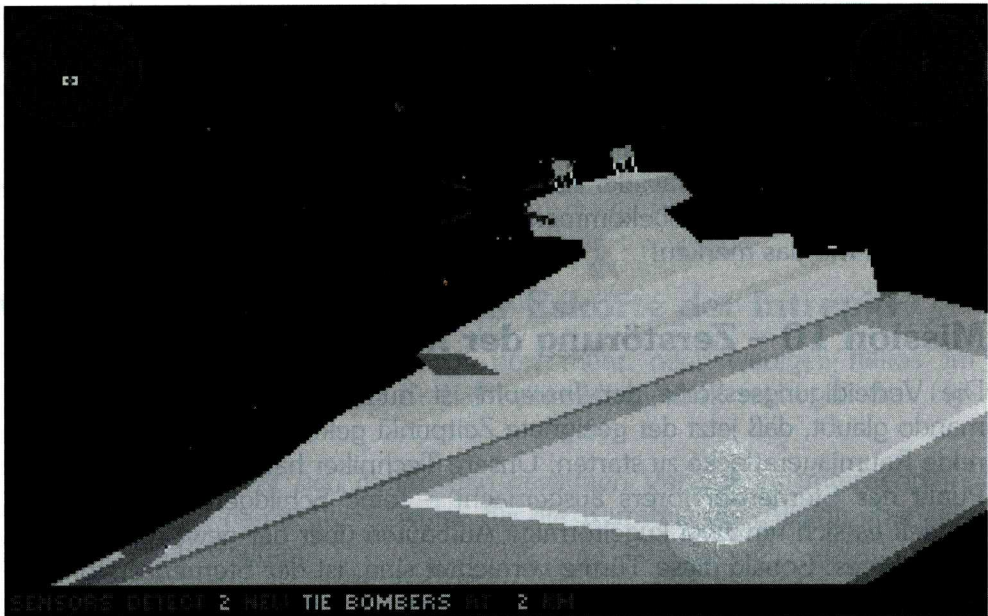
Mission 10 – Zerstörung der *Intrepid*

Die Verteidigungseskorte der *Intrepid* ist nun vernichtet. Das Oberkommando glaubt, daß jetzt der geeignete Zeitpunkt gekommen ist, eine erste direkte Raumjägerattacke zu starten. Unsere Techniker haben den schwächsten Punkt des Sternenzerstörers ausgemacht – seine Schildgeneratoren. Dabei handelt es sich um zwei kugelförmige Aufbauten über der gewaltigen Brücke des Schiffes. Sobald diese Türme vernichtet sind, ist der Sternenzerstörer einer Protonentorpedoattacke hilflos ausgeliefert.

162 Die Dienstmissionen

X-Wing Rot (Du)  A-Wing Gold 	Y-Wing Blau 	TIE Fighters  Sternenzerstörer <i>Intrepid</i>  TIE Bombers 	
---	--	--	--

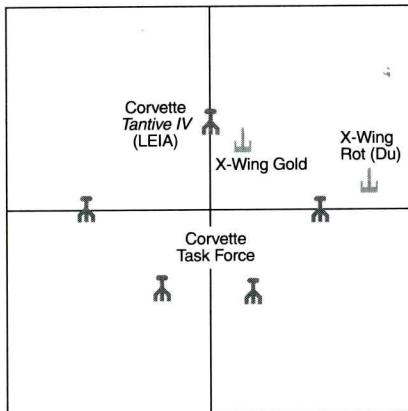
Als einer unserer besten Piloten erhält Du den Auftrag, diese Deflektortürme abzuschießen. Viel Glück und möge die Macht mit Dir sein!



Diesmal hatte ich wirklich genug von der Untätigkeit der anderen Piloten. Vor dem Flug schärfte ich ihnen allen ein, sie mögen sich gefälligst um die Jäger kümmern. Gleiches bekamen sie von mir auch noch während der Annäherung an den Sternenerstörer zu hören.

An vielen Turbolaserbatterien vorbei, wagte ich mich zu den zwei Deflektortürmen vor und vernichtete sie möglichst schnell. (Kleiner Tip am Rande: Hier war es empfehlenswert, die Detailstufe der Grafik auf »low« zu schalten.) Gleich darauf flog ich zur Unterseite der *Intrepid* – das hatte man versäumt, mir in der Missionbesprechung zu erklären. Dort befanden sich keine Laserbatterien und ich konnte in Seelenruhe meinen Zielcomputer einschalten und das Fadenkreuz auf die vom Computer angegebene Marke justieren. Meine sämtlichen Torpedos explodierten am Unterleib des Schiffes, doch erst nach kräftigem Laserbeschuß gaben die tragenden Teile des Raumschiffes nach und barsten wie die Knochen von jemandem, auf den sich ein ausgewachsener Wookiee gesetzt hat – geschafft!

Mission 11 – Übergabe der Pläne an Prinzessin Leia



Prinzessin Leia, eine junge Senatorin des Alderaan-Systems wurde auserwählt, die Pläne des Todessterns zum Oberkommando der Allianz zu bringen.

Ihr Schiff, die *Tantive IV* wird daher zwischen einigen anderen Corvettes versteckt, die sich alle auf dem Weg nach Alderaan befinden. Damit ihre Tarnung nicht auffliegt, mußt Du ihr Raumschiff identifizieren, so daß die Fähre *Maria* an die richtige Corvette andocken kann.



Prinzessin Leias Corvette ist die vierte in der vom Zielcomputer vorgegebenen Reihenfolge. Sobald man das Schiff identifiziert hat, erscheint die Fähre *Maria* mit den Plänen an Bord und dockt an die Corvette an. Gleichzeitig erscheint aber auch ein Sternenzerstörer, begleitet von vier Starwings. Glücklicherweise ging die Übertragung relativ flott, so daß ich die Starwings lange genug von den gefährdeten Allianzschiffen abhalten konnte. 2 km Abstand vom Schiff der Prinzessin gab den Piloten den Mut zum Sprung durch die Lichtmauer.

Mission 12 – Beschützen der Prinzessin

			 Sternenzerstörer <i>Immortal</i>
		TIE Bombers  	
	TIE Interceptors  		
	Hyperraum Sprungpunkt  A-Wing Rot (Du)		
Kreuzer <i>Liberty</i> 			
	Corvette <i>Tantive IV</i> (LEIA) 		

Prinzessin Leias Schiff möchte die Pläne des Todessterns zum Oberkommando der Rebellion transportieren. Die Informationen sollen den Chief of State, Mon Mothma, unbeschadet und komplett erreichen.

Zur Sicherheit plante Prinzessin Leia daher, mit den Plänen auf den Mon Calamari Kreuzer *Liberty* umzusteigen. Allerdings zwingt die Ankunft des Sternenerstörers *Immortal* die Prinzessin zur Flucht in ihrer Corvette. Das Imperium schickt daraufhin alle verfügbaren Streitkräfte los, um die Prinzessin auf Teufel komm raus aufzuhalten.

Deine Mission ist es, Prinzessin Leias Schiff sicher zum Hyperraum-Sprungpunkt zu geleiten.

Während der ganzen Mission flankierte ich Prinzessin Leias Corvette. Da ich um die Gefährlichkeit und Feuerkraft der sich unaufhaltsam nähernden Starwings und TIE-Bomber wußte, visierte ich sie schon aus der Ferne an und machten ihnen so den Anflug zur Hölle. Bei diesem dämonischen Kreuzfeuer gilt es, kühle Nerven zu bewahren und so Prinzessin Leias Pilot die Gelegenheit zu geben, die erstbeste Chance für den Hyperraumsprung zu nutzen. Dank vieler TIE-Interceptors, die sich widerspenstig an die Corvette heranzuwagten, verzögerte sich die Abflugzeit bis etwa vier Minuten vor Missionsende.

Tour of Duty 3 – Der aufkommende Sturm

Nachdem die Existenz des Todesstern nun bewiesen ist, sieht sich die Allianz ihrer bisher größten Herausforderung gegenüber. Mit Hilfe der technischen Unterlagen in den Händen von Prinzessin Leia, sammeln die Rebellen alle Truppen, um sie gegen die ultimative Waffe einsetzen zu können.

Der Todesstern, an einem geheimen imperialen Ort fertiggestellt, wird inzwischen auf seine Aufgabe vorbereitet – Terror und Schrecken zu verbreiten.

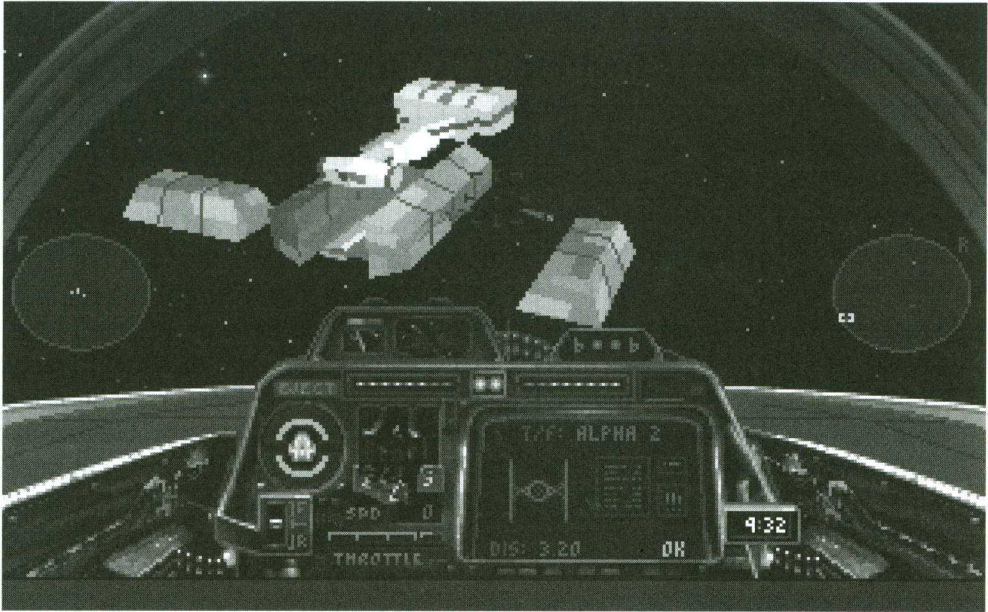
Mission 1 – Bewachen eines Ausrüstungstransfers

 TIE Bombers	
	 TIE Fighters  Corvette Frazier
	Frachter <i>Sidral II</i>  Militärausrüstung  A-Wing Rot (Du)

Nachdem man sich nun über die drohende Gefahr des Todessterns im Klaren ist, will das Oberkommando der Allianz alle Rebellen auf einen gewaltigen Kampf vorbereiten. Da der Fertigstellungsort der Kampfstation nach wie vor ungewiß ist, werden alle Hebel in Bewegung gesetzt, diesen Ort ausfindig zu machen. Der erste Hinweis in dieser Richtung war die Gefangennahme eines Frachters, der mit modernster militärischer Ausrüstung beladen war. Man erhofft sich durch eine genaue Analyse der Fracht mehr über den Todesstern herauszufinden. Deine Mission ist es, die gesamte Enteraktion zu überwachen.

Wie in vielen Missionen stellten auch hier wieder die TIE-Bomber die größte Bedrohung dar. Mit ihren Raketen

waren sie in der Lage, dem Transfer ein schnelles Ende zu bereiten. Also mußte ich mich wieder einmal sputen, um mich zu allererst um diese Jäger kümmern. Ich flog gleich zu Beginn auf sie zu, damit sie gar nicht erst in Schußweite der wertvollen Raumschiffe kamen. Da die TIE-Bomber sehr gut gepanzert sind, mußte ich möglichst viele von ihnen bereits beim Nähern abschießen. Oft schaffte ich es selbst, zwei Raketen abzuschießen. Auch wenn diese ihr Ziel immerzu verfehlten, schien es die Piloten der TIE-Bomber zumindest von ihrem zerstörerischen Vorhaben abzuhalten. So hatte ich dann etwas Zeit, mich gemütlich um die anderen Bomber zu kümmern.



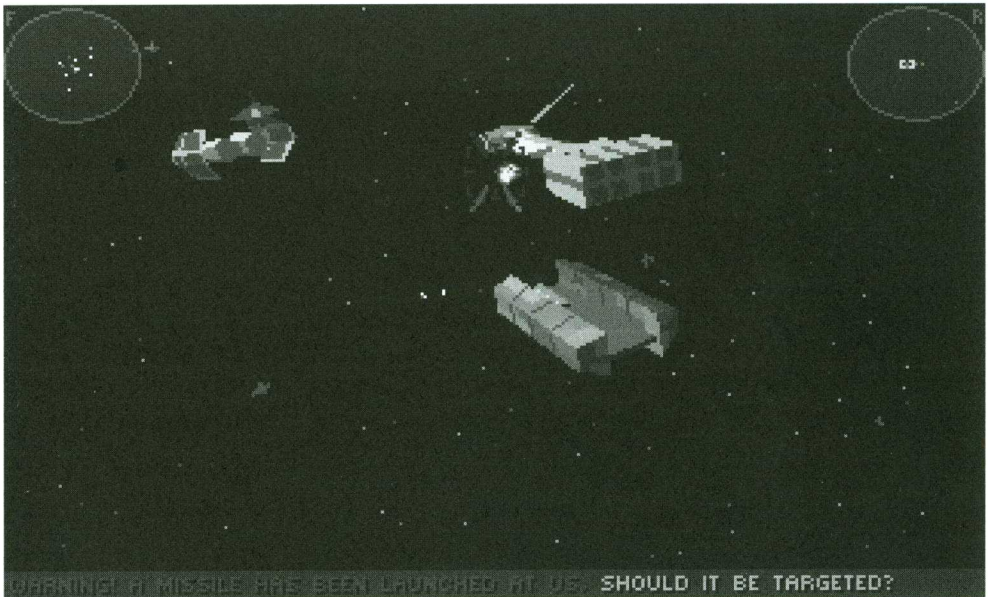
Eine Verfolgung mittels Laser ist bei den zähen Schiffen immer eine Zeitfrage. Die übrigen paar TIE-Fighter waren zwar nicht unbedingt ein leichteres Ziel, auf alle Fälle stellten sie keine Bedrohung für die Mission dar und so genoß ich es, ab und zu eines der kleinen Biester abzuschießen, während die Corvette *Frazier* und ihr begleitender Frachter langsam im Hyperraum verschwanden.

Mission 2 – Zerstörung eines imperialen Reparatur-docks

Einer unserer Aufklärungsfieger brachte die Meldung, beim Planetensystem Coruscant ein imperiales Reparaturdock aufgespürt zu haben. Das Oberkommando ist davon überzeugt, daß die Zerstörung dieses Docks verheerende Auswirkungen auf das Imperium haben würde. Die technische Ausrüstung dieses Dock schien es für Reparaturarbeiten mit Schiffen, die in unmittelbarem Zusammenhang zum Todesstern stehen, zu prädestinieren. Eine Zerstörung dieser Basis würde der Infrastruktur des Projekts Todesstern schmerzlichen Schaden zufügen. Daher ist es Deine Aufgabe, das Dock zu vernichten.

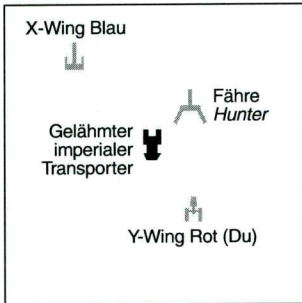
Coruscant  Y-Wing Rot (Du) 	TIE Bombers  TIE Fighters  Minen  Imperiale Corvette  Reparatur- dock 
	Imperiale Transporter  Imperiale Fähren 

Diese wichtige Aufgabe wurde mir natürlich nicht alleine übertragen, ich durfte als Flügelmann eines erfahrenen Kollegen mitfliegen. Wir teilten uns die Jobs vorher ein wenig untereinander auf: Er sollte das Reparaturdock und eine in dessen unmittelbarer Nähe wartende Corvette übernehmen, während ich den verteidigungslosen Rest übernahm, sprich alle Raumschiffe, die sonst noch in diesem Gebiet herumtrieben.



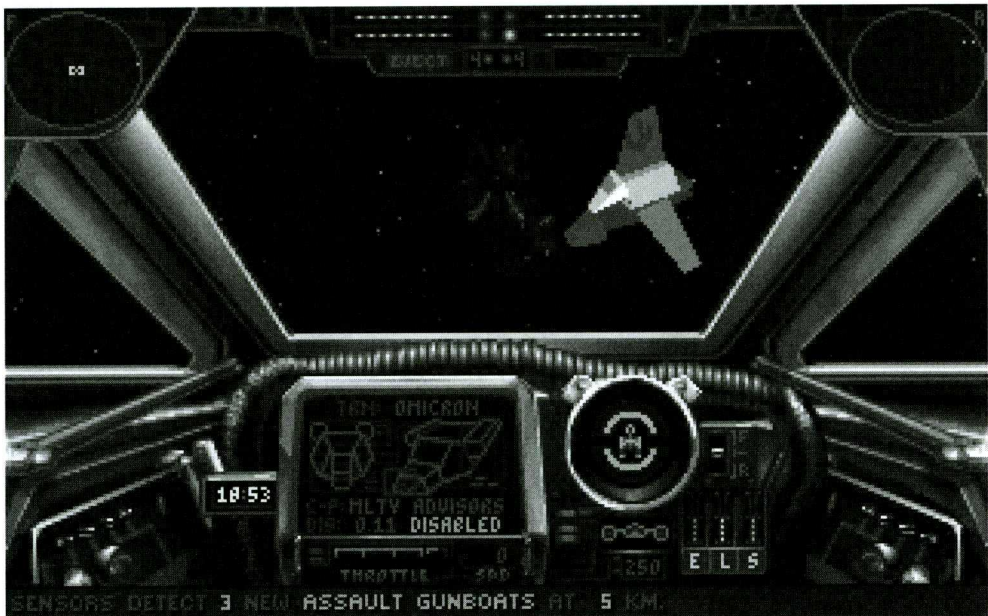
Klar, daß es ausgesprochen einfach war, die vielen reparaturbedürftigen Raumschiffe anzufliegen und mit einigen Schüssen in tausend kleine Teile zu sprengen – es machte sogar ausgesprochen Spaß! Das einzige zeitraubende war die komplette Vernichtung einiger TIE-Fighter und Bomber-Geschwader zum Schluß. Ein Kinderspiel!

Mission 3 – Entführung eines militärischen Transporters



Unserem Spezialkommando war es möglich, einen Transporter mit ungeheuer wichtigem militärischen Personal zu sabotieren. Das Oberkommando erhofft sich durch die Entführung dieser imperialen Offiziere mehr über den Todesstern herauszufinden.

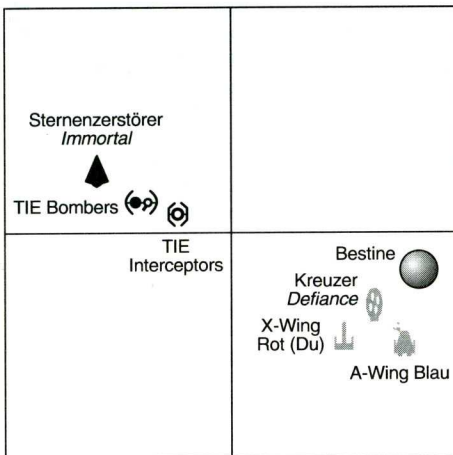
Du führst ein Y-Wing-Geschwader an, um diese ganze Kidnapping-Aktion zu überwachen. Bleib so lange beim Transporter, bis er von der Allianz-Fregatte *Inad* aufgenommen werden kann.



Das ging mir etwas zu schnell – als ich ankam, dockte bereits eine Fähre an den Transporter *Omicron*. Unmittelbar danach erschienen drei Starwings auf meinem Radar. Blitzartig analysierte ich die Situation und bereitete mich auf weitere Starwings vor. Da meine Kollegen sowieso die schwächsten Piloten

der Allianz waren, lag es wieder an mir, mich nach und nach jedem Starwing anzunehmen. Doch erreichte ich während dieser Mission tatsächlich soviel Übung, daß ich eigentlich die Jäger etwa so schnell abschießen konnte, wie immer neue erschienen. So geriet die Entführung eigentlich nie in ernsthafte Gefahr. Und während der geklaute Transporter dann nach Hause aufbrach, erschien sogar ein Sternenzerstörer, der TIE-Interceptors und Bombers und ähnlichen Kleinkram aussandte, um diese Mission zu stören. Für eine ernsthafte Gefährdung war es allerdings bereits zu spät.

Mission 4 – Scramble!



Aus strategischen Gründen stationierten wir bislang unseren Calamari Kreuzer *Defiance* in der Nähe des Planetensystems Bestine. Dummerweise scheint das Imperium dieser Position auf die Schliche gekommen zu sein und so taucht der Sternenzerstörer *Immortal* mit dem Überraschungsmoment auf seiner Seite aus dem Hyperraum auf. Du steuerst einen der wenigen Raumjäger, der rechtzeitig für diesen Verteidigungsfall starten kann. Beschäftige vor allem die TIE-Bomber so lange, bis die *Defiance* in den Hyperraum springen kann.

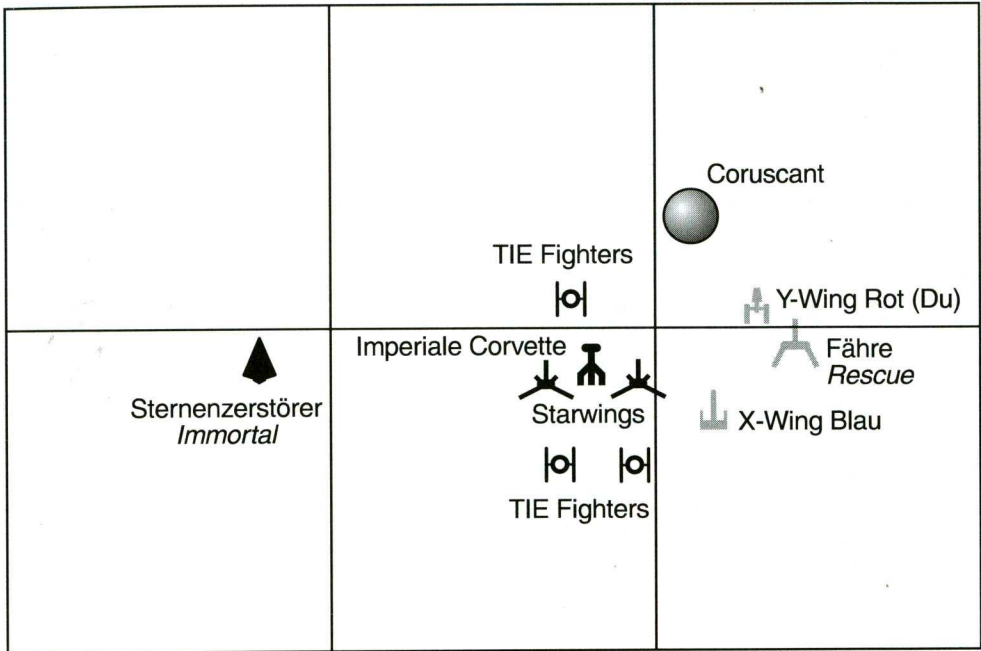
Tatsächlich war diese Mission ausgesprochen unkompliziert. Nacheinander forderte ich die sich nähernden TIE-Bomber Geschwader zum Zweikampf auf. Ich mußte die bösen Jungs nicht einmal komplett zerstören. Sobald ein TIE-Bomber in seiner Außenhülle einen Schaden feststellte, zog er gedemütigt ab und nahm Kurs auf sein Mutterschiff. Außerdem hatte ich einige sehr fleißige Mitflieger, die den TIE-Piloten gehörige Schrecken einzujagen wußten. Unser Calamari Kreuzer konnte schon nach wenigen Minuten den Sprung durch die Lichtmauer machen.



Mission 5 – Abfangen und gefangennehmen

Die imperialen Militärexperten, die wir in der vorletzten Mission gefangen nahmen, konnten uns in Sachen Todesstern leider nicht viele neue Informationen geben. Ihnen war lediglich bekannt, daß das Entwicklerteam des Todessterns von einem Bevel Lemelisk angeführt wird. Außerdem wußten sie, daß ein Teil seines Teams nach Coruscant flog, um den imperialen Groß-Moff Tarkin, der in der Todessterngeschichte reativ oft auftaucht, zu treffen.

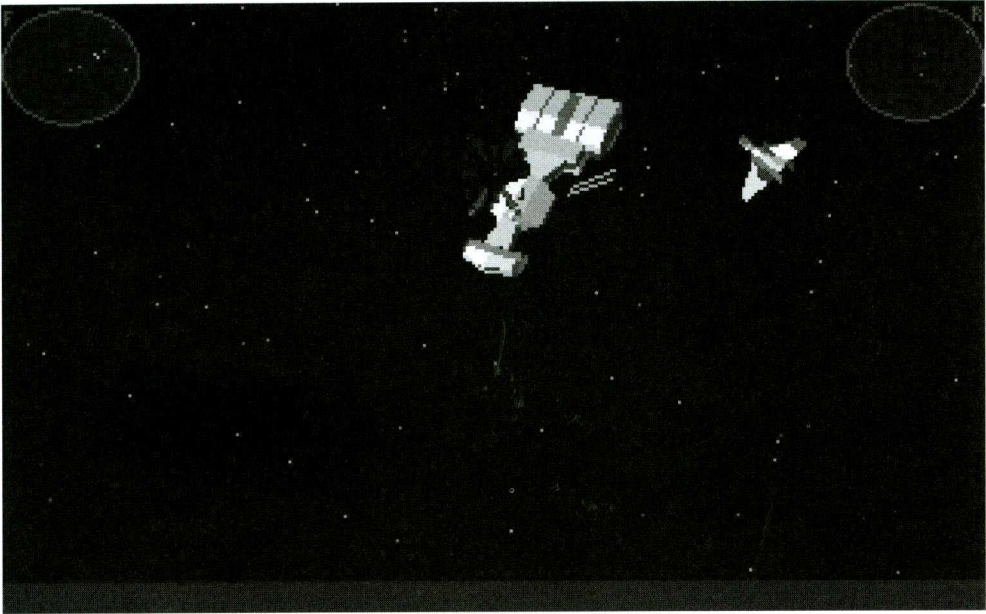
Das Oberkommando ist davon überzeugt, daß es von bedeutender Wichtigkeit sein kann, dieses Entwicklerteam gefangenzunehmen. Der Verlust dieser Männer bedeutet für die Fertigstellung des Todessterns mindestens einen Verlust. Desweiteren könnten sie uns dabei behilflich sein, die von Prinzessin Leia gebrachten Pläne zum Todesstern genauer zu interpretieren.



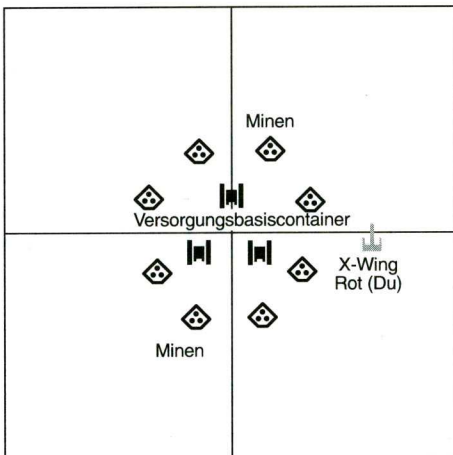
Deine Mission besteht darin, den Angriff auf die imperiale Corvette durchzuführen und das Designerteam gefangenzunehmen.

Was mich gleich zu Beginn dieser Mission störte war die Tatsache, daß ich mich mal wieder in einem uralten Y-Wing-Modell abquälen durfte. Mit diesem trägen Flugungeheuer war es eine traurige Geschichte, ständig um die feindliche Corvette herumzufliegen, um eine gute Schußposition einnehmen zu können, bei der man selber nicht ins tödliche Kreuzfeuer gelangte. Gerade die Geschütze der Corvette feuern erbarmungslos auf jeden Rebellen, der sich nähert. Doch auch das Lähmen dieses Schiffes war irgendwann einmal geschafft.

Für die verbleibende Zeit schloß ich mich dann meinen X-Wing-Kollegen an, die begleitenden imperialen Eskortjäger auszuschalten. Dabei kümmerte ich mich hauptsächlich um die Starwings, denn die waren in etwa genauso träge wie mein Kanonenboot, ließen sich aber mit meinen stärkeren Laserkanonen schneller erledigen als mit den Geschützen eines X-Wings.



Mission 6 – Zerstörung einer imperialen Basis

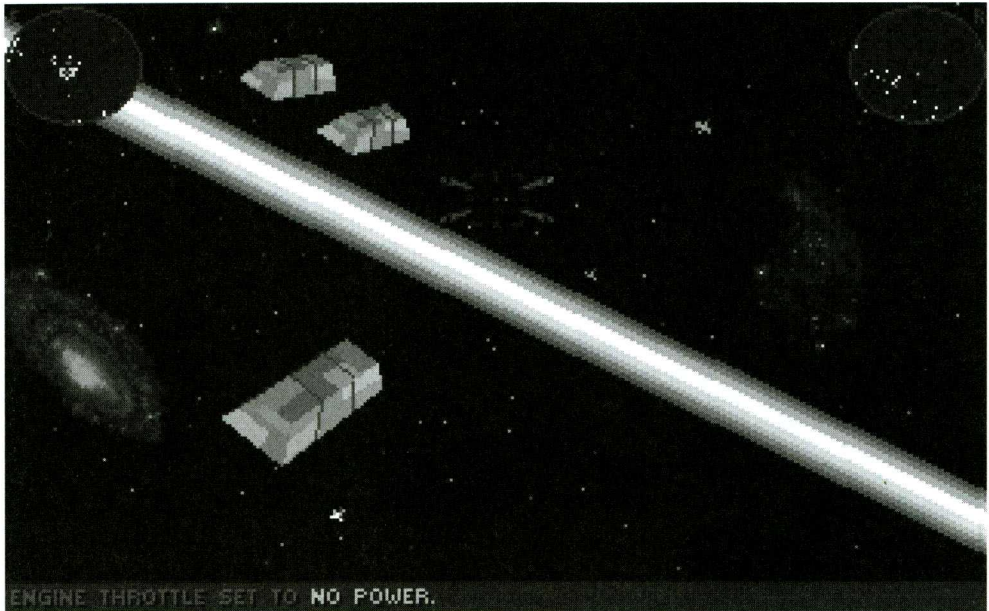


Das Oberkommando hat nun entschieden, die Suche nach dem Todesstern um ein vielfaches zu verstärken. Unser Spionagedienst hat sogar schon einen Anhaltspunkt: Die imperiale Versorgungs- und Reparaturbasis bei Kalla VII, die wahrscheinlich von Raumschiffen genutzt wird, die unmittelbar mit dem Todesstern zu tun haben.

General Dodonna meint, die genaue Position des Todessterns ließe sich einfach herausfinden, wenn man ein intaktes imperiales Raumschiff entert.

Sein Plan besteht darin, die imperiale Basis so stark zu attackieren, daß sie total unbrauchbar wird und die nächsten reparaturbedürftigen Raumschiffe in eine Art Sackgasse gelangen.

Du übernimmst die Führung für diesen Angriff – vernichte alles, was Du dort vorfindest – seien es Raumschiffe oder andere militärische Ausrüstung.

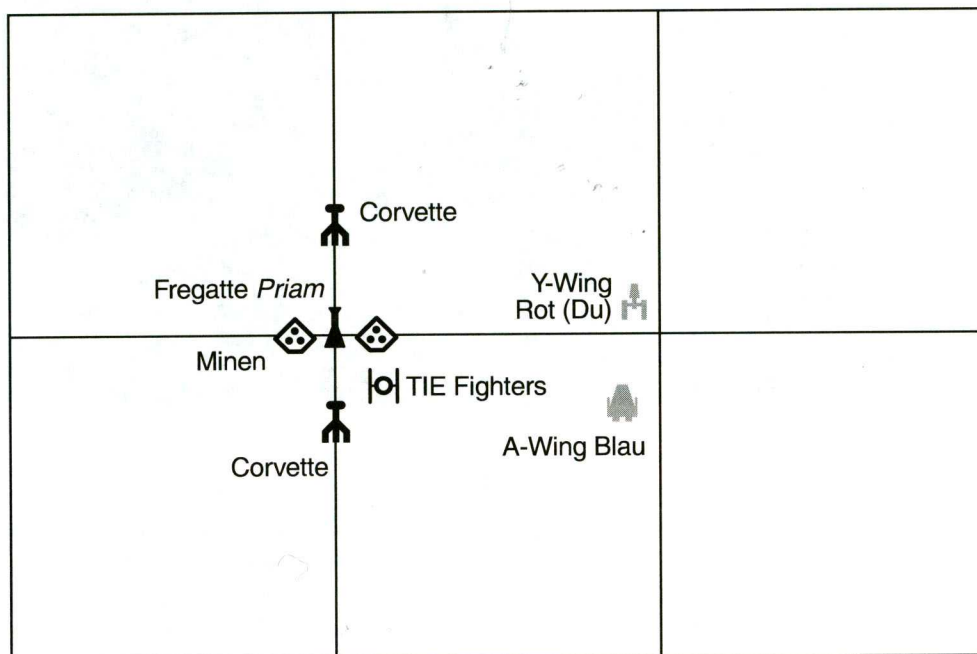


Der kleine Pferdefuß dieser Mission sind zwei imperiale Frachter, die irgendwann ganz plötzlich auf dem Radar auftauchen und sich ebenso schnell wieder aus dem Staub machen wollen. Klar, daß die Aufgabenstellung auch die Vernichtung dieser beiden Schiffe vorsieht. Deshalb ist während der eigentlichen Missionsaufgabe unbedingt öfters ein Blick in den Zielcomputer zu werfen. Als ich die beiden Frachter schließlich entdeckte, begrüßte ich sie zunächst einmal mit meinen Protonentorpedos und verabschiedete sie mit einigen finalen Schüssen aus meinen Laserkanonen.

Erst jetzt kümmerte ich mich verstärkt um die Container und die vielen Minen, die den Weg zu ihnen zierten. Um die anderen Flieger der Allianz darf man sich gar nicht kümmern. In ihnen sitzen so törichte Piloten, daß sie die drohende Gefahr, die von den Minen ausgeht wahrscheinlich nicht richtig einschätzen können. Meine Fliegerkumpels mußten jedenfalls ihr Leben lassen und ich durfte mich schließlich aller imperialen Container annehmen. Irgendwann erschien dann auch noch eine imperiale Fregatte, die einige TIE-Fighter auf mich hetzte. Ich ließ mich von diesen Störenfrieden aber nicht

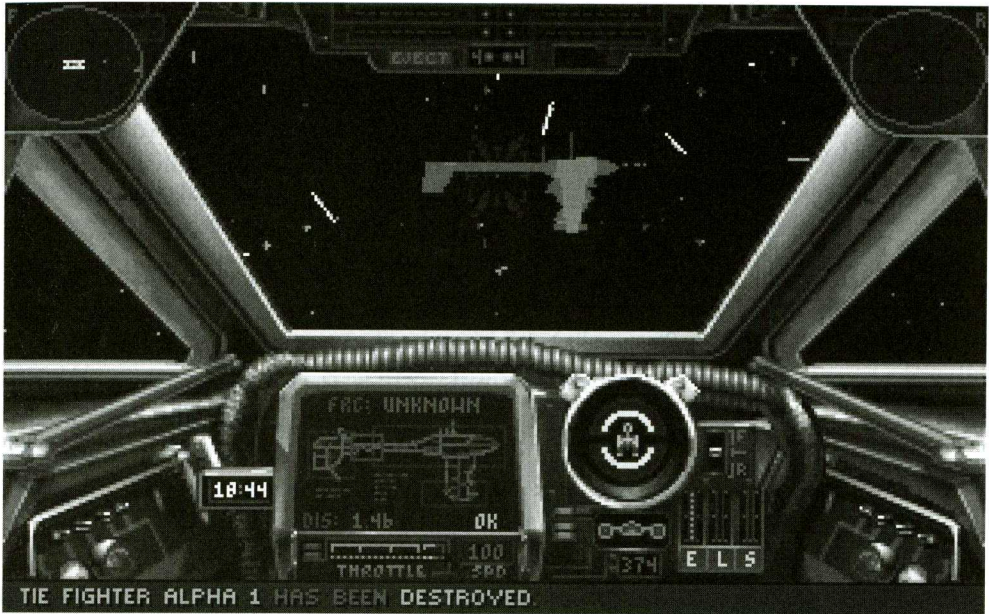
unnötig beunruhigen und flog meine Mission ganz sorgfältig zu Ende. Damit man mit den vielen roten Punkten auf dem Radarschirm gegen Ende nicht durcheinanderkommt hilft es, sich ständig die Anordnung der Container vorzustellen: wie ein Imperialer-ärgere-Dich-nicht Spielfeld! Übrigens ist es gar nicht nötig, alle Minen zu zerstören. Die Mission gilt als beendet, sobald alle Container (und die Frachter natürlich) zerstört wurden.

Mission 7 – Zerstörung der Eskorten der Priam



Nach der Zerstörung der imperialen Basis sieht der Plan von Dodonna vor, auf das nächste imperiale Schiff zu warten. Gesagt – getan – es handelte sich um die Fregatte *Priam*, die bereits über Funk ihre Ankunft bei der Reparaturbasis anmeldete. Nachdem die *Priam* die Situation am imperialen Dock schließlich erfaßte, war es ihr aber nicht mehr möglich zurück in den Hyperraum zu springen.

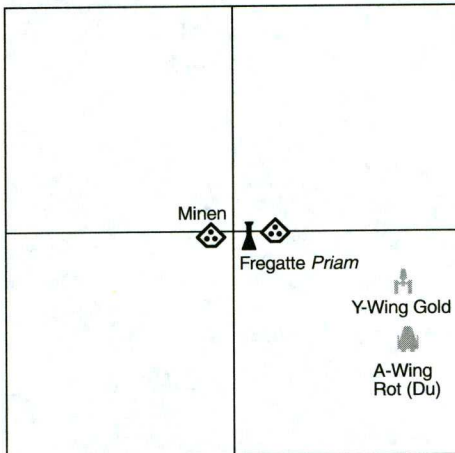
Nutze nun diese Gelegenheit, um eine Entführung der Fregatte vorzubereiten und zerstöre zunächst alle Eskorten der *Priam*.



Die Eskorten, die es eigentlich zu zerstören gilt, sind drei Corvettes, von denen die letzte aber erst einige Zeit später auftaucht. Wozu hat der Mensch Protonentorpedos? Ich setzte meine jedenfalls kräftig ein, um die widerstandsfähigen Corvettes loszuwerden. Natürlich ließ ich mich dabei nicht von dem kleinen Minenfeld irritieren, sondern umflog die wild um sich ballernden Geschütze weiträumig. Tatsächlich mußte ich mir sonst um fast nichts Sorgen machen. Meine A-Wing-Kollegen übernahmen im Prinzip den ganzen Rest, d.h. sie nahmen sich der vielen kleinen feindlichen Raumjäger, so daß ich mich auf meine größere Aufgabe konzentrieren konnte.

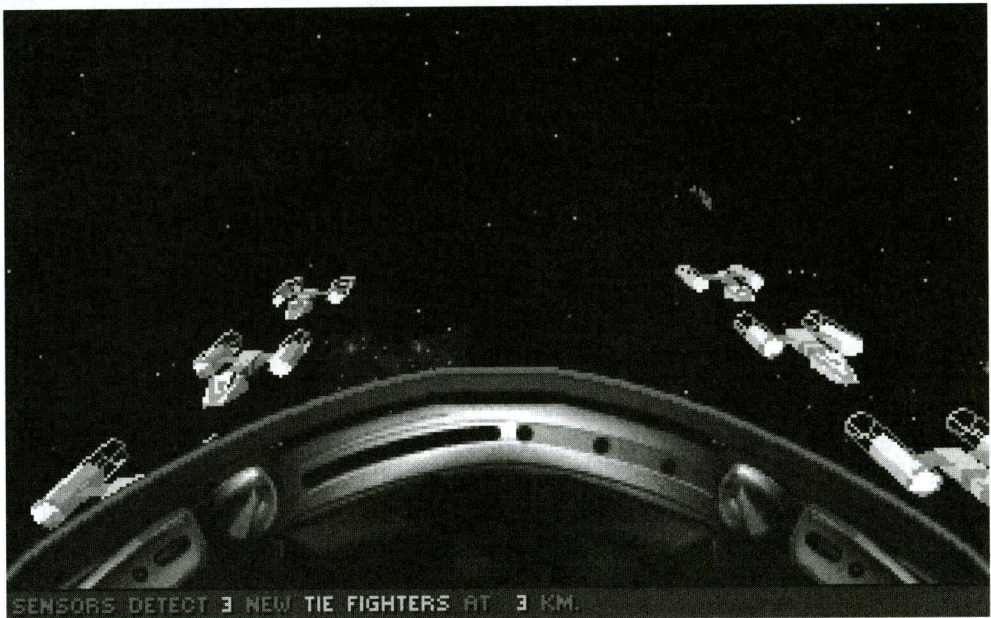
Nachdem ich die letzte Corvette zerstört hatte, tauchte auf meinem Radarschirm allerdings noch ein Transporter auf. Ich nahm die Verfolgung auf und belästigte ihn etwa bei $\frac{1}{3}$ Schub mit meinen Laserkanonen. Er versuchte zwar verzeifelte Ausweichmanöver einzuleiten, das war allerdings aussichtslos. Als auch schließlich er sich in Rauch und metallene Kleinteile auflöste, konnte ich endlich nach Hause fliegen.

Mission 8 – Gefangennahme der Priam



Nachdem nun die Eskorten der *Priam* vernichtet waren, konnte man sich in der folgenden Mission auf die Fregatte selbst konzentrieren. Abgesehen von einigen Minen und übrig gebliebenen TIEs ist die Fregatte total verteidigungslos.

General Dodonna hat also die Übernahme der *Priam* angeordnet. In Deinem A-Wing sollst Du für ausreichenden Schutz der anderen beteiligten Allianz-Schiffe sorgen.

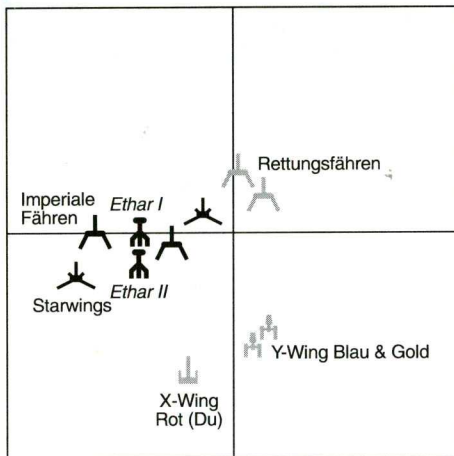


So leicht hatte ich meinen Sold noch nie verdient. Man sollte sich lediglich merken: Immer in Bewegung bleiben, denn das Turbolaserfeuer der Fregatte

ist sehr dicht und lückenlos. Ich erledigte alle Minen und die übrigen TIE-Fighter und konnte schließlich gemütlich zusehen, wie nacheinander Transporter und Fähren eintrafen und abfolgen, alle mit dem Ziel, die Fregatte schließlich wegschaffen zu können. Mein Rat an das Flottenkommando: Bessere Ausbildung der Y-Wing-Piloten. Bis die Knilche ihrer Aufgabe bewußt werden, ist die vorgesehene Missionzeit ja schon fast vorüber!

Insgesamt kam mir diese ganze Aktion allerdings schon erstaunlich einfach vor. Wieso hatte das Imperium gerade bei solchen imperialen Basen nicht auf die Möglichkeit eines rebellischen Überfalls gerechnet? Damit würde ja schließlich das Todessternprojekt gefährdet werden. Ich behielt meine Zweifel vorerst für mich.

Mission 9 – Zurückerobern von Ethar I und II



Die an Bord der Fregatte *Priam* befindlichen Dokumente wurden natürlich sofort von unseren Computerexperten analysiert. Man fand heraus, daß der Entstehungsort des Todessterns im Horuzsystem liegen müßte. Genauer gesagt direkt in der Nähe des berüchtigten Gefängnisplaneten Despayre. Zwei unserer Aufklärungscorvettes wurden sofort dorthin geschickt, um Bericht über imperiale Aktivitäten im Horuzsystem zu erstatten. Die Corvettes meldeten, daß es keine Spur vom Todesstern gäbe außer – ja außer

daß der Planet Despayre nur noch als Asteroidenfeld weiterexistierte.

Wiedereinmal scheint das Imperium der Allianz einen Schritt voraus zu sein. Um die Sache noch schlimmer zu machen, wurden unsere beiden Aufklärungscorvettes, auf die das Imperium anscheinend gewartet hatte, entführt.

Es steht nun die Mission an, die Corvettes zurückzuerobern und alle von der Allianz eingesetzten Schiffe vor imperialen Angriffen zu schützen.



Die Mission gilt als erfolgreich beendet, sobald die beiden reparierten Corvettes in den Hyperraum verschwinden. Meine Aufgabe war es nun also, alle eintreffenden imperialen Jäger davon abzuhalten, uns abzuhalten. Als Kanonenfütterchen schickte mir das Imperium einen ganzen Haufen Starwings, die ich genüßlich einen nach dem anderen abschoß. Bei Starwings, die sich aus größerer Entfernung näherten, opferte ich sogar schon mal ein Protonentorpedo – nur des Spaßes halber. Es sieht einfach fantastisch aus, wie diese Schiffe in kleine Teile bersten, wenn sie genau in der Mitte von einem Torpedo getroffen werden.

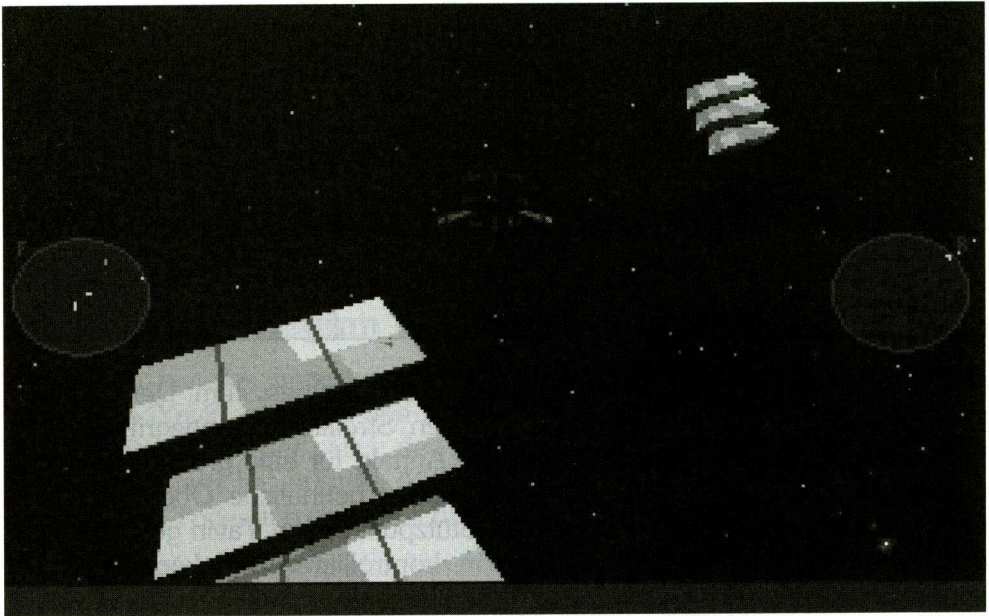
Mission 10 – Bewachen eines Versorgungsdepots

Das Oberkommando sendet nun an alle Militärbasen roten Alarm – imperiale Streitkräfte sind unterwegs und schlagen unbarmherzig auf alles Rebellenische, was sie antreffen. Die neue Superwaffe des Imperiums – der Todesstern – ist komplett einsatzbereit. Wir müssen eine Kampagne des Terrors erwarten.

 Versorgungcontainer A-Wing Rot (Du)

In allen Sektoren verwickeln uns imperiale Streitkräfte in Kämpfe. Anscheinend plant das Imperium, uns nun endgültig zu vernichten.

In Deiner Mission sollst Du auf ein kleines Waffen-depot der Allianz aufpassen.



Als ausgesprochen unkompliziert stellte sich dieser Missionsablauf heraus. Ich wartete auf das Eintreffen des blauen Geschwaders, daß mich einfach ablösen sollte. Bis die A-Wing-Jungs allerdings eintrafen, durfte ich mich mit einigen TIE-Bombern herumärgern, die an meine zu beschützenden Container wollten. Inzwischen war ich ja schon vertraut mit diesen Jägern und so konnte ich relativ viele von ihnen bereits auf einige Distanz hin vernichten, bevor sie in gefährliche Schußweite kamen.

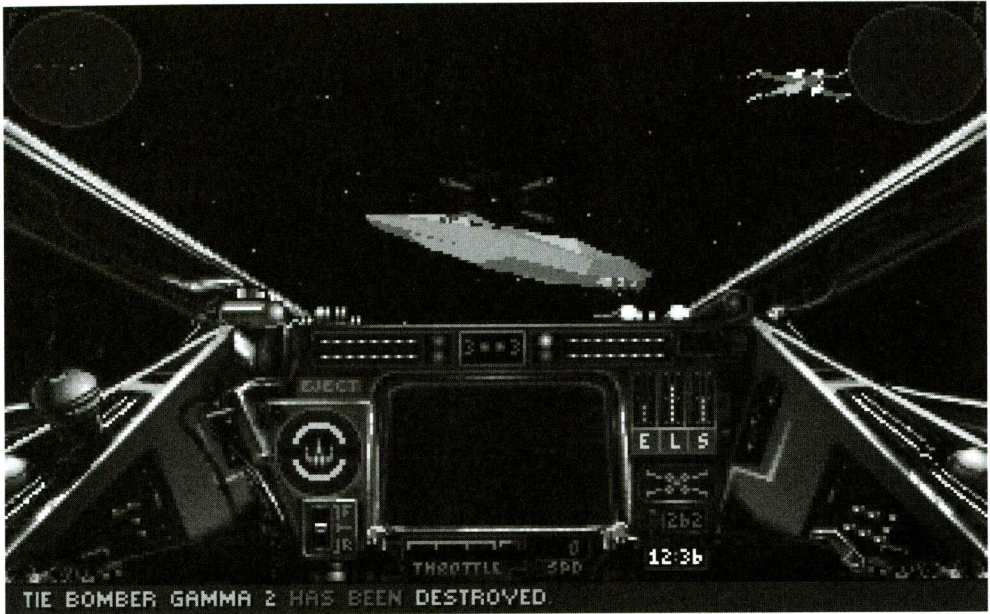
Mission 11 – Verteidigung der Independance

Starwings  Bestine 	TIE Bombers  Kreuzer Independance  A-Wing Blau 	Starwings 
X-Wing Rot (Du) 		

Und wieder kommt es zu einem Zwischenfall im Bestinesystem. Der Calamari Kreuzer *Independance* wird von imperialen Streikkräften angegriffen. Mon Mothma vermutet, daß dieser Angriff der Auftakt für eine größere imperiale Offensive ist. Das an Bord der *Independance* befindliche Oberkommando muß schnellstens zu unserem geheimen Stützpunkt nach Yavin gebracht werden, um die Allianzstreitkräfte ungestört kontrollieren und koodinieren zu können.

Alle verfügbare Jäger werden daher mobilisiert, um der *Independance* beizustehen. Auch Deine Mission besteht darin, die imperiale Attacke zu stoppen.

Easy Money – Dieses Mal schaffte es der Rest meines Geschwader, sich um viele der eintreffenden TIE-Bomber zu kümmern. So nahm ich mich der vielen Starwings an, die eintrafen, um der *Independance* soviel Schaden wie möglich zuzufügen. Etwa fünf Minuten vor Ende der Mission springt die *Independance* dann endlich in den Hyperraum.



Mission 12 – Beginn des Todessternangriffs

Inzwischen hat das Imperium die Hauptbasis der Allianz auf dem vierten Mond von Yavin entdeckt und sendet den Todesstern erbarmungslos aus, diese Basis oder besser gleich den ganzen Mond zu vernichten. Die gesamte Flotte der Allianz hat nun die Aufgabe, die Basis um jeden Preis zu verteidigen und den Todesstern zu vernichten.

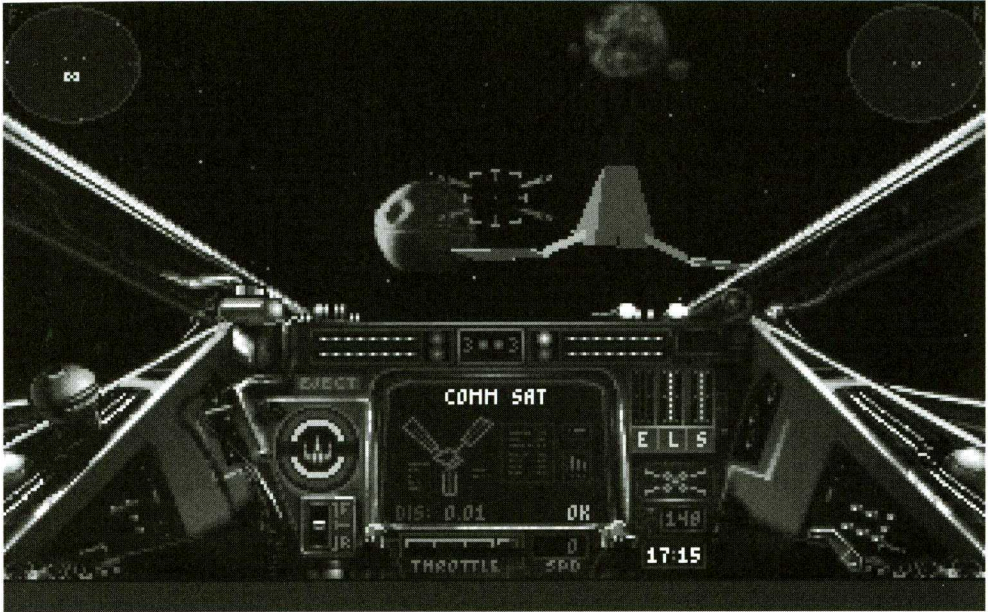
Unsere Wissenschaftler fanden heraus, daß ein kleiner Raumjäger im Kampf gegen den Todesstern, größeren Kreuzern um ein vielfaches überlegen ist. Das kommt daher, weil der Todesstern auf einen direkten Großangriff hin ausgelegt ist. Ein kleiner Ein-Mann-Jäger muß nun den äußeren Verteidigungsgürtel durchbrechen, um eine Art Korridor zum Todesstern hin zu schaffen. Er sollte auch alle Eskorten, denen er begegnet die Ehre erweisen, sie abzuschießen.

184 Die Dienstmissionen

			 TIE Interceptors	Corvettes 	Yavin 
		 TIE Fighters	 Fregatte	Todesstern   CommSat	 Corvettes
			 TIE Bombers	 Starwings	
A-Wing Blau   X-Wing Rot (Du)					

Seine Hauptaufgabe besteht jedoch darin, einen imperialen Kommunikationssatelliten zu vernichten, der in unmittelbarer Nähe des Todesstern für die Weiterleitung der Funkbefehle für sämtliche TIE-Flotten des Imperiums zuständig ist. Eine Vernichtung dieses CommSats würde die Koordination der TIEs stark beeinträchtigen. Viel Glück!

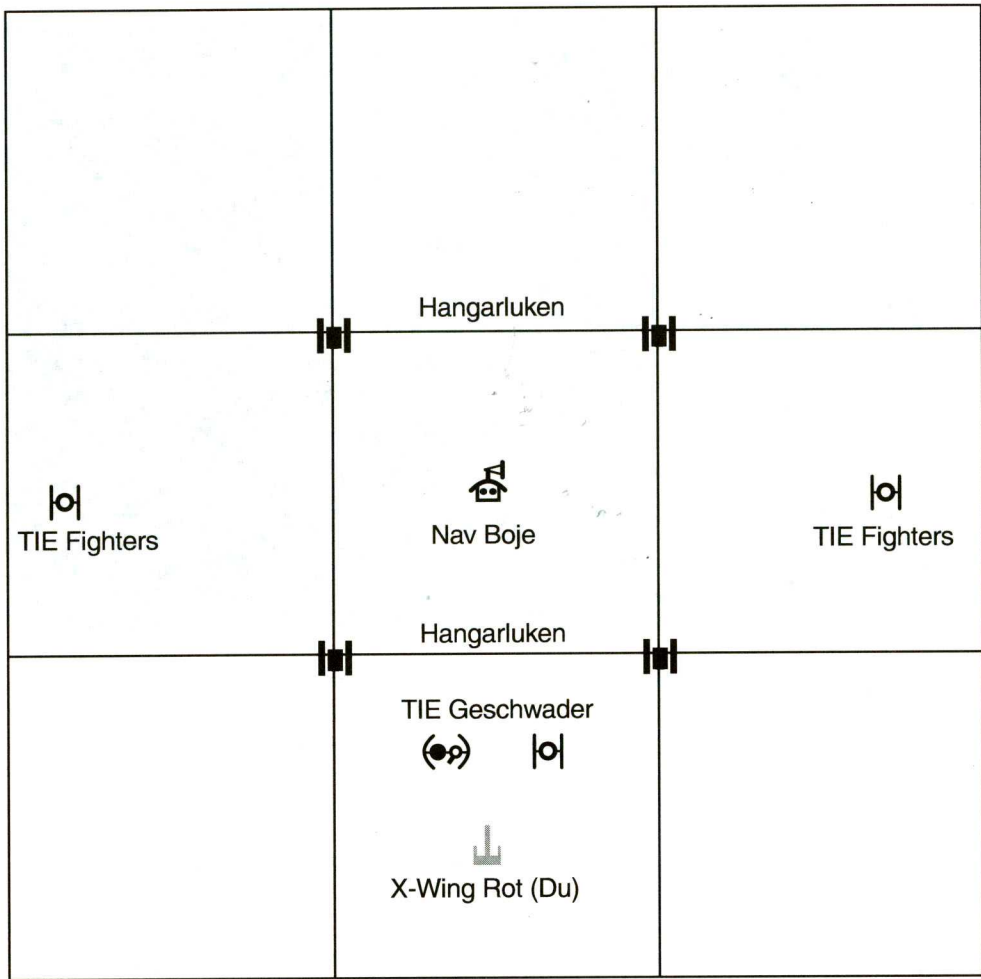
Bei diesen vielen Aufgaben der Mission ist es wichtig zu wissen, daß eigentlich nur nötig ist, den CommSatz zu zerstören. Alle übrigen Abschüsse erhöhen lediglich das Punktekonto und sind mehr oder weniger unwichtig für folgende Piloten. Die TIE-Fighter haben mich beispielsweise überhaupt nicht gekümmert, denn ihrer nahmen sich die meisten meiner Fliegerkumpel an.



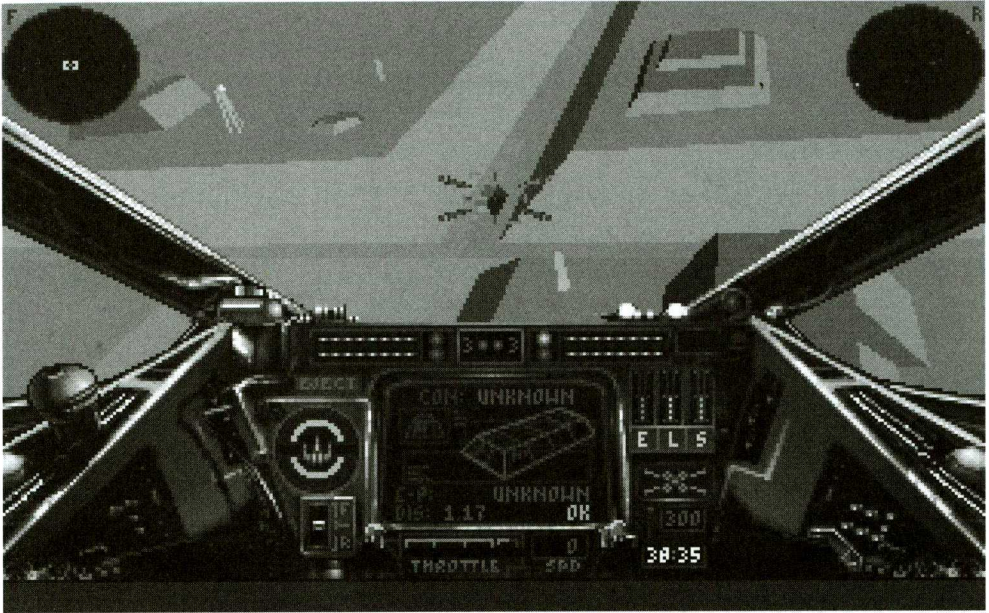
Ich sah zu, daß ich mich unbehelligt an einer Corvette und einer Fregatte vorbeischleichen konnte. Es kam eigentlich nur auf den richtigen Anflugwinkel an, um unbeschadet den CommSat zu erreichen. Ein einzelner Schuß genügte nämlich schon, um das Ding in tausend Stücke zu zerfetzen.

Mission 13 – Angriff auf die Oberfläche des Todessterns

Die gesamte Oberfläche des Todessterns ist mit Turbolasertürmen bedeckt. Diese Waffen dienen dazu, kleinere Ziele, wie beispielsweise Raumjäger auszuschalten oder auf sicherer Entfernung zum Todesstern zu halten. Außerdem ist der Todesstern mit einigen kompletten TIE-Fighter und Bomber Geschwadern bestückt. Bevor die Kampfstation endgültig vernichtet werden kann, müssen diese beiden Hürden überwunden werden.

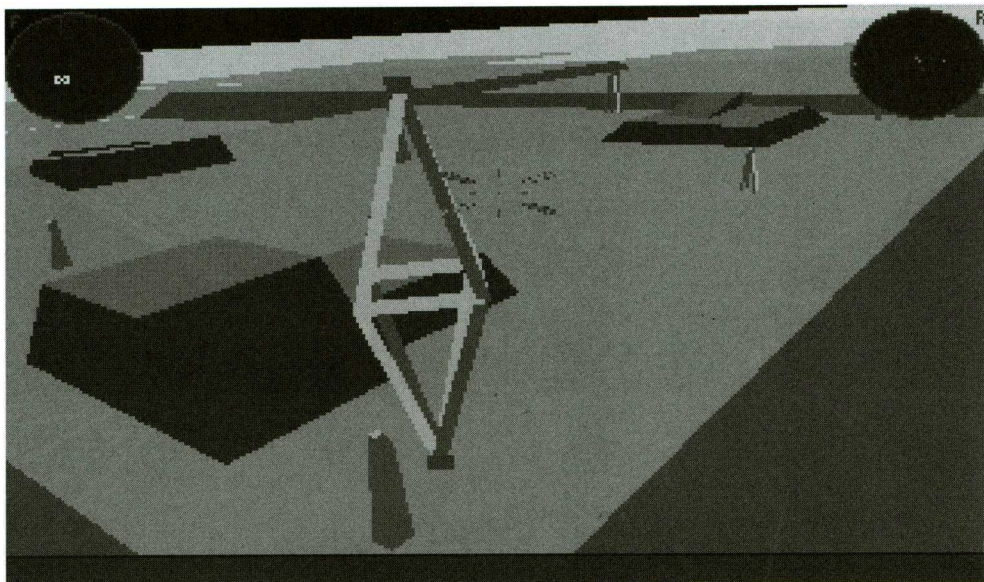


Deine Mission besteht darin, zu einer Navigationsboje zu fliegen, die über der Oberfläche abgesetzt wurde. Innerhalb eines Radius von 2 km rund um diese Boje mußt Du alle Turbolasertürme zu Staub machen. Zusätzlich gilt es, vier Hangarluken, die um die Boje herum angeordnet sind, zu vernichten, damit keine TIEs von dort aus starten können. Viel Glück – möge die Macht mit Dir sein!



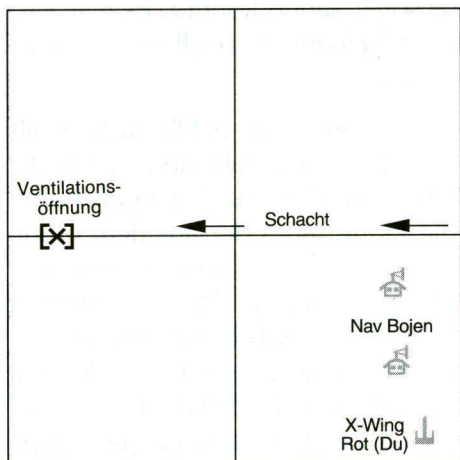
Diese Mission ist gar nicht so gefährlich, wie sie auf den ersten Blick aussieht. Das einzig schwierige war die Geduld, die ich mitbringen mußte. Das Zerstören der vier Hangarluken war ein leichtes, da sie im Zielcomputer einprogrammiert waren und man sie von oben aus sogar sehen konnte. Es war also ohne Probleme möglich, diese Luken direkt nacheinander anzufliegen und sie mit Lasern oder Torpedos unbrauchbar zu machen.

Die Geduld brauchte ich allerdings für die Turbolasertürme. Schlimmstensfalls irrte ich nämlich über eine viertel Stunde um die Boje herum und suchte die Oberfläche des Todessterns nach Lasertürmen ab, die ich übersehen hatte. Prinzipiell galt es, alles, was ein wenig in die Höhe ragt oder aus dem grüne Blitze herauschnellen, zu zerstören. Meine zurechtgelegte Taktik sah so aus: Ich behielt die Boje im Zielcomputer und achtete darauf, in einem konstanten Kreis von 2 km um sie herumzufliegen und alles, was nach Laserturm aussah, abzuschießen. Nachdem ich so den äußeren Radius gesäubert hatte, flog ich zurück zur Boje und gewann etwas an Höhe, um mir die Situation nochmal von oben aus zu betrachten. Von hier aus konnte ich noch einige Türme ausmachen, die mir direkt unter der Boje verborgen blieben.



Sobald die Meldung »Mission complete« erschien, wußte ich, daß meine Reinigungsaktion erfolgreich war.

Mission 14 – Vernichtung des Todessterns

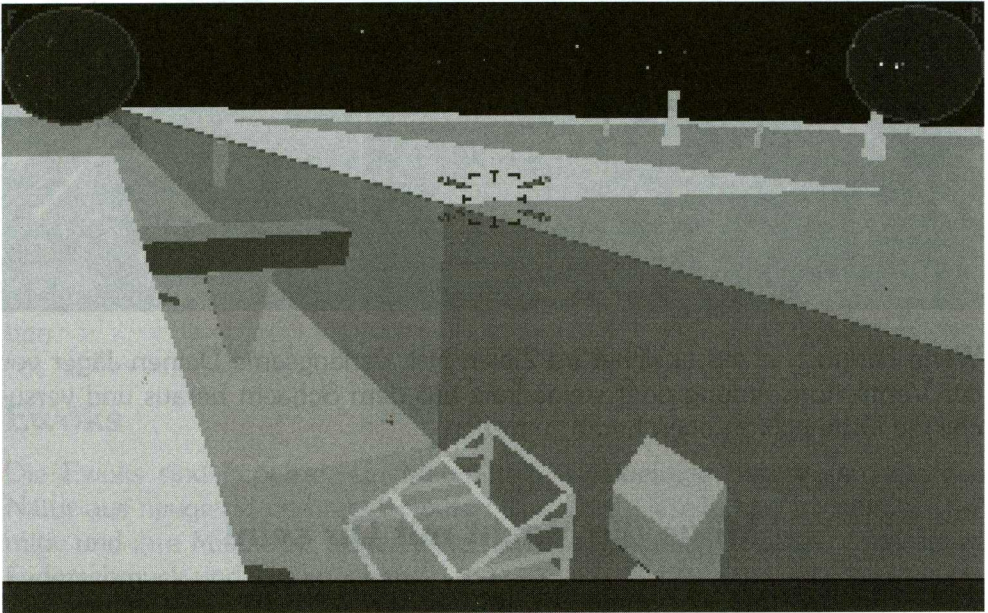


Die Wissenschaftler und Ingenieure der Allianz glauben, eine schwache Stelle des Todessterns ausgemacht zu haben: In der Nähe des Äquators der Raumstation befindet sich ein extrem schmaler Schacht, an dessen Ende sich eine Ventilationsöffnung befindet, die direkt zum Reaktorkern der Kampfstation führt.

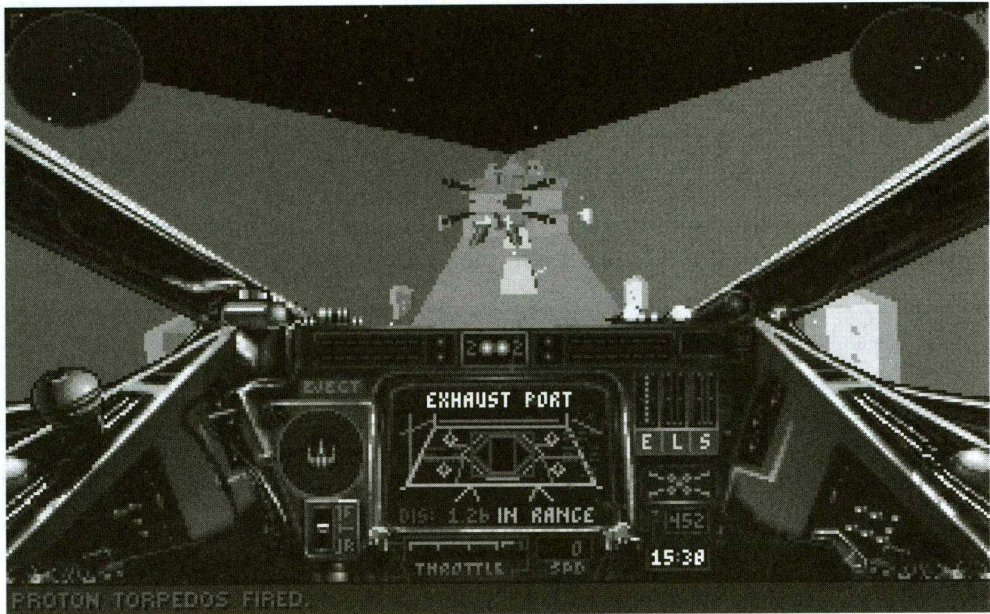
Ein Treffer in dieser Öffnung würde eine Kettenreaktion auslösen, die zur Zerstörung der gesamten Station führen würde. Die Öffnung ist strahlengeschützt, man braucht also Protonentorpedos.

Folge den Navigationsbojen, die bereits abgesetzt wurden und schwenke dann nach links in den Schacht hinein. Deine R2-Einheit wird mittels einer speziellen Turbo-Programmierung die Geschwindigkeit Deines X-Wings um über das Doppelte steigern. Denn in dem Schacht ist Geschwindigkeit alles. Nur somit kann diese schwierige Aufgabe unbeschadet überstanden werden.

Die Ventilationsöffnung befindet sich am Ende des Schachtes. Achte auf Deinen Zielcomputer, damit Du erkennst, wenn Du in Reichweite bist.



In dieser Mission kommt es ausschließlich auf Geschwindigkeit an. Nur mit Volldampf entkam ich dem ersten TIE-Geschwader, daß mir vor dem Schacht begegnete, und nur mit Vollgas war es möglich, die Lasergeschütze im Schacht zu verwirren, so daß ich möglichst selten getroffen wurde. Ein kleiner Mogeltrick für Piloten, denen das Manövrieren im Schacht zu dumm wird: Mit **[Alt] + [D]** kann man die Detailstufe im Schacht ändern. Die Einstellung »low« schaltet alle störenden Hindernisse weg, so daß man ungehindert durch den Schacht düsen kann.



Wenn Du noch etwas unsicher im Zielen bist, verlangsame Deinen Jäger vor der Ventilationsöffnung oder steige kurz aus dem Schacht heraus und versuche die Öffnung von oben herab zu treffen.

Möge die Macht mit Dir sein!

Das Universum und der ganze Rest

Im letzten Kapitel will ich Allianz-Neulingen das wichtigste über die verschiedenen Völker, die in unserer Galaxis hausen, näherbringen. Ihre Verhältnisse zur Allianz oder zum Imperium sind dabei ganz besonders interessant. Zusätzlich erfahrt ihr noch einige Tips, wie man den Simulator von außen manipulieren kann.

Die Lebewesen des Star Wars Universums

Im Universum gibt es eine Vielzahl verschiedenster Rassen, die ich hier natürlich nicht alle darstellen kann. Ich beschränke mich daher auf die wichtigsten – die, von denen man redet, über die man schon einmal etwas gehört hat, oder die, die in direktem Zusammenhang zur Allianz oder dem Imperium stehen.

Ewoks

Die Ewoks sind bepelzte, ein Meter hohe zweibeinige Lebewesen, die von Natur aus neugierig und rechtschaffen sind. Ihre Gesellschaft ist ziemlich primitiv und ihre Mitglieder tragen selten mehr als spärliche Roben, dekorativen Federschmuck und Tierknochen.

In dem milden Klima der Heimat der Ewoks, dem Waldmond Endor, wimmelt es vor mannigfaltigem Leben. Die gesamte Oberfläche des Planeten ist mit Wald überzogen, einige Bäume erreichen Höhen von bis zu 300 Metern. Diese dienen als Zuhause der Ewoks, ihre gesamte Kultur ist auf die Bäume ausgerichtet.

Ewoks sind sehr geheimnisvoll. Sie leben auf Plattformen, die hoch in den Spitzen der Bäumen angebracht sind. Trotz dieser Zurückgezogenheit sind sie gefährliche Gegner, wenn man sich mit ihnen anlegt. Sie sind mutig, vorsich-

tig, wachsam, neugierig und loyal, wenn sie jemandem Vertrauen entgegenbringen. Dennoch prägte sie das Leben in der Wildnis zu sehr kritischen Wesen anderen gegenüber.

Der Waldmond mag friedlich und idyllisch erscheinen, aber in der waldbedeckten Landschaft sind auch viele furchterregende Biester anzutreffen. Ewoks können sich tagsüber noch relativ unbeschadet auf dem Waldboden fortbewegen, aber selbst die Jüngsten wissen, daß sie den Schutz der großen Bäume nicht nach Einbruch der Nacht verlassen sollten.

Die Dörfer der Ewoks sind aus Lehm, Matsch und Holz hoch über dem Waldboden gebaut. Hohle Räume in den riesigen Bäumen werden ebenfalls als Wohneinrichtung mißbraucht. Wo viele Bäume aufeinandertreffen, richten die Ewoks große offene Plattformen ein. Hölzerne Wege, Treppen, Seilleitern und schwingende Lianen verbinden die Hütten zwischen den Stämmen.

Die größte Loyalität bringt ein Ewok seinem Stamm entgegen und wird ungefragt sein Leben dafür geben, ihn zu verteidigen. Der Gemeinschaftssinn und die Aufopferungsbereitschaft sind in den kleinen Wesen fest verankert.

Die Technologie der Ewoks ist primitiv. Ewoks sind clever und erfinderisch. Sie sind Experten in der Herstellung von Hilfsmitteln, Waffen, Fallen und anderen Konstruktionen aus Holz, Stoff, Lianen und Steinen. Als die Ewoks das erste Mal mit Maschinen konfrontiert wurden, waren sie zunächst kritisch; ihre angeborene Neugier erleichtert ihnen jedoch das Erlernen selbst komplizierterer technischer Vorgänge. Dennoch greifen sie lieber auf ihre bekannten und selbst hergestellten Werkzeuge zurück.

Endor hat nur wenig Kontakt zum Imperium oder zur Rebellion und Ewoks haben keine organisierten Führer, die eine der beiden Seiten ansprechen könnte. Sie werden alles in ihrer Macht Stehende tun, um ihr Zuhause zu schützen. Die Freundschaft der Ewoks muß gewonnen werden und nicht erzwungen oder durch Machtdemonstrationen forciert.

Gamorreaner

Gamorreaner sind grünhäutige, schweineähnliche Kreaturen, die sich durch Stärke und rohe Brutalität auszeichnen. Ein männliches Exemplar ist etwa 1,80 Meter groß und wiegt bis zu 100 Kilogramm. Gamorreaner haben Schweineschnauzen, kleine Hörner und spitze Reißzähne. Ihre rohe Stärke

und ihr kultureller Hintergrund machen sie zu perfekten Söldnern und genügsamen Arbeitern.

Gamorr ist ein angenehmer Planet mit vielfältiger Oberfläche, die von gefrorenen Wüsten bis hin zu dichten Wäldern reicht. Im Gegensatz zu dieser Umwelt ist die Geschichte der Gamorreaner gekennzeichnet von dauerndem Krieg. Gamorreaner lieben es - einfach gesagt - sich zu bekriegen, zu verprügeln und zu streiten.

Gamorreaner organisieren sich in Clans. Eine Art Vorstand regelt Allianzen und andere Verbindungen mit den übrigen Clans. Zu Beginn der Kampagnenzeit (vom ersten Tag des Frühlings bis zum letzten Ende des Herbsts) trommelt dieser auch alle männlichen Gamorreaner zusammen.

Gamorreaner werden von ihrer Geburt an mit Waffe und Kriegsführung betraut. Ihre Kultur läßt ihnen keine andere Wahl. So ziehen sie jeden Frühling aus, um sich mit anderen Clans zu rivalisieren, um schließlich geehrt nach Hause zurückzukehren. Gamorreanern, die sich bewähren, begegnet man mit hoher Achtung.

Das erste Handelsschiff, das auf Gamorr landete, wurde zur Ursache eines Kriegs zwischen fünf Clans. Die Besatzung des Schiffs beobachtete fasziniert, wie sich die fünf Völkchen darum stritten, wer mit ihnen zuerst Kontakt aufnehmen durfte. Nach zwei harten und blutigen Kriegstagen war die Entscheidung gefallen. Die siegreichen Gamorreaner näherten sich schließlich dem Schiff und schlugen es samt seinem Inhalt kurz und klein. Nach dem siebten Vorfall dieser Art schickte man ein schwerbewaffnetes Schiff, das nicht die Aufgabe hatte, Handel mit den Gamorreanern anzustreben, sondern sie zu fangen und zu versklaven. Schnell fand man auch noch lukrative Aufgaben für die Gamorreaner. Sie wurden daraufhin oft als Wachen, Söldner und Kopfgeldjäger eingesetzt - und die Gamorreaner hatten ihren Spaß daran.

Gamorreaner arbeiten für jeden, der ihnen Geld zahlt und einen Job anbietet, der ihnen gefällt. Sie arbeiten sogar gerne als Sklaven, solange sie möglichst viel mit Kämpfen konfrontiert werden.

Das Imperium nutzt die Gamorreaner als Sklavenarbeiter. Viele unabhängige Regierungen oder private Organisationen setzen sie als Wachen und Soldaten ein. Sie sind nicht sehr hilfreich für die Rebellion, da die Gamorreaner bereits bei der ersten Gelegenheit schießen.



Ithorianer

Ithorianer kommen vom Ottega Sternensystem im niederen Plooriod Cluster. Sie werden von anderen Völkern auch wegen ihres prägnanten und ungewöhnlichen Kopfes »Hammerköpfe« genannt. Dieser endet nämlich als T-förmiges Gebilde an einem flachen, weit geschwungenen Hals.

Ithor ist der vierte Planet im Ottega Sternensystem, der mit einem tropischen Klima und einer daraus resultierenden breiten Palette von Tieren und Pflanzen aufwartet. Viele der Regionen werden von Ithorianern bewohnt, obwohl noch weite Regionen, sogar ganze Kontinente von der Zivilisation unberührt sind. Ithor ist eine Welt, in der Technologie und Natur sich hervorragend ergänzen, was eine fortgeschrittene und friedliebende Zivilisation hervorbringt, die von den umweltbewußten Ithorianer angeführt wird.

Ithorianer leben in sog. Herden. Das sind Städte, die sich rund um den Planeten verteilen. Jede Herde ist ein komplexes technologisches Wunder: kreisförmig und mehrere Etagen hoch schweben sie auf Repulsorlift-Triebwerken über der Oberfläche und sind das Zentrum von Handel, Industrie und Kultur. Über Jahrtausende entwickelt, stellen Herden einen Kompromiß zwischen funktionierender natürlicher Umwelt und der technologischen Gesellschaft dar.

Diese Lebensart brachte die Ithorianer schnell dazu, in den Weltraum vorzustoßen. Ithorianische Schiffe sind sozusagen Herden, die zusätzlich mit Hyperdrives ausgerüstet sind. Sie bereisen den Weltraum wie Karavane und bringen ungewöhnliche Handelsmethoden von einem Ende der Galaxis zum anderen. Jedes Herden-Raumschiff ist speziell nach dem Komfort der Ithorianer ausgerichtet. Es gibt in diesen Schiffen sogar kleine Dschungel mit künstlichen Stürmen, feuchter Atmosphäre und planetarischen Lebensformen.

Trotz ihres Aussehens und ihrer ungewöhnlichen Lebensweise sind Ithorianer sehr friedlich und freundlich. Sie haben viel Respekt vor anderen Lebensformen und stören die Ökologie ihres Planeten so wenig wie möglich.

Die Bewohner von Ithor praktizieren eine kommunale Regierungsform. Jede Herde ist autonom und selbstverantwortlich. Jedes Ithor-Jahr (entspricht etwa fünf Standard-Jahren) treffen sich die Herden zu einem großen Treffen. Das ist solch ein beeindruckendes Ereignis, daß oft sehr viele Touristen aus der gesamten Galaxis aus Faszination herbeigereist kommen, um Zeuge dieser

Veranstaltung zu sein. Die Herden halten Zeremonien ab und tanzen hoch über dem Dschungel. Geschichtenerzähler berichten von alten Legenden, Paare geben sich das Ja-Wort und die Ithorianer philosophieren generell über ihre Stellung in der Galaxis.

Die Raumherden handeln sowohl mit dem Imperium als auch mit der Allianz der Rebellen, gehen Ärger aber aus dem Weg. Sie haben keinen Grund, eine der beiden Seiten zu bevorzugen, solange ihnen ihre friedlichen Aktivitäten nicht untersagt werden. Neulich wurde mit Hilfe eines imperialen Sternenzerstörers auf der Oberfläche des Planeten Ithor eine imperiale Garnison aufgebaut. Die Beschwerden der Ithorianer wurden ignoriert.

Jawas

Jawas sind intelligente nagerähnliche Parasiten, die ihre meiste Zeit damit verbringen, altmodische oder abhandengekommene Hardware zu sammeln. Sie sind etwa einen Meter hoch und tragen grobgewobene Roben und Kapuzen, die sie vor den heißen Strahlen der Doppelsonnen von Tatooine schützen. Normalerweise sieht man höchstens zwei glimmende Augen der Jawas. Nur wenige wissen, was sich wirklich unter den Kapuzen verbirgt. Eines ist sicher; der Geruch der Jawas ist für viele unfein, wirkt unter Umständen sogar provozierend.

Jawas durchstreifen die Wüstenwelt Tatooine auf der Suche nach verlorengegangenen Droiden, kaputten Maschinen und anderem Technologieschrott. Sie reisen in riesigen beweglichen Burgen, die man »Sandcrawlers« nennt. Ihre Lieblingsbeschäftigung besteht aber darin, den aufgesammelten Schrott wieder an andere zu verkaufen. Um an solche Ausrüstung zu kommen, wagen sie es sogar, friedlichen Farmern Maschinen und Droiden zu stehlen, sofern sie nicht bewacht oder gesichert sind. Nach einigen Wochen, in denen sie leichte Veränderungen an diesen Geräten vornehmen, sind sie sogar so dreist, daß sie die Maschinen an den ursprünglichen Besitzer zurückverkaufen. Die Jawas bezeichnen das nicht als Betrug oder Diebstahl, sondern als »gutes Geschäft«.

Jawas sind furchtbar paranoid und fürchten sie vor allem, haben aber im besonderen zwei Feinde: Sandleute und Krayt Drachen. Sandleute hüten sich zwar davor, so etwas großes wie einen Sandcrawler anzugreifen, sobald sie aber eine Truppe Jawas auffinden, die sich zu weit von ihrer fahrbahren Burg

entfernt hat, schlagen sie zu. Die Drachen sind nicht so wählerisch und nutzen verschiedene Gelegenheiten, Jawas zu verspeisen.

Jawas sind talentierte Mechaniker mit einem Gespür für Funktionsweisen von Maschinen. Sie verstehen vielleicht nicht genau, wie ein Droide oder Repulsorlift-Triebwerk funktioniert, verstehen es aber, ein defektes Gerät einigermaßen zu reparieren - zumindest daß es so lange funktioniert, bis es an einen dummen Farmer verkauft wurde.

Jawas haben kein Interesse an der lokalen oder galaktischen Politik (wenn sie es hätten, würde sich sowieso niemand darum kümmern). Sie haben keine Sympathien für die Rebellion oder das Imperium gezeigt. Sie interessieren sich nur fürs Geschäftemachen und dafür, wie sie an mehr Technoschrott kommen.

Mon Calamari

Die Mon Calamari oder Calamarianer sind eine intelligente zweibeinige, rot-häutige amphibische Rasse mit Flossen Händen, hoher Stirn und großen Fischeaugen. Obwohl sie nach ihrer wasserbedeckten Heimatwelt Calamari benannt wurden, teilen sie diesen Planeten mit den Quarren.

Mon Calamari sind eigentlich Küstenbewohner, Landkreaturen mit einer Schwäche fürs Wasser. Ihre Vorfahren stammen zweifellos direkt von Meeresbewohnern, Fischen und Krustentieren, ab, die vor Jahrtausenden eine eigene Unterwasserkultur entwickelten. Ihre Technologie entwickelte sich allerdings erstaunlich langsam, was wahrscheinlich ein Grund für ihre friedliche Geschichte ist. Vielleicht liegt die Erklärung aber auch in den Mon Calamaris selbst.

Die fliegenden Städte der Calamarianer erstrecken sich sowohl über als auch unter dem Meeresspiegel. Dadurch ist genug Platz vorhanden für Fischfarmen, industrielle Zentren und Lebenseinrichtungen. Wellenjäger flitzen von Stadt zu Stadt und Fähren verbinden den Orbit mit der Planetenoberfläche.

Mon Calamari haben eine hoch zivilisierte Kultur. Kunst, Musik, Literatur und Wissenschaft sind in ihrer Kreativität von keinem anderen Volk der Galaxis übertroffen. Seit Anbeginn bezeichnet die Mon Calamari Literatur, die Sterne als Inseln im riesigen Weltenmeer. Sie fordert auf, zu den Sternen zu reisen und mit ihren Bewohnern friedlichen Kontakt aufzunehmen. Mittels fortschrittlicher Technologie war es ihnen schließlich möglich, diesen Traum

wahrzumachen und feststellen zu müssen, daß ein Krieg Schatten über die gesamte Galaxie wirft.

Als das erste Calamari-Schiff auf das Imperium traf, versuchten die Mon Calamari ihrer Mission nachzukommen; Frieden und Handel anzustreben. Das Imperium sah in den Calamarianer jedoch ein naives Völkchen, dessen Technologie danach schrie, ausgebeutet zu werden.

Als die imperialen Streitkräfte eintrafen, wurden sie als Freunde empfangen. Als das Imperium aber langsam versuchte, die Macht auf dem Planeten an sich zu reißen, kamen einige Mon Calamari hinter die unehrenhaften Pläne des Imperiums.

Der Imperator duldet allerdings keinerlei Widerstand und ordnete die Zerstörung dreier großer Mon Calamari-Städte an - als Zeichen seiner Macht. Das Meer wurde rot vom Blut Tausender. Der Imperator war sich sicher, daß das seine Feinde beeindrucken würde.

Die Reaktion fiel jedoch unerwartet aus. Das friedliebende Volk nahm seine Küchengeräte, Garten- und andere Handwerkzeuge und verwandelte sie in Waffen; Die Mon Calamari konnten auf diese Weise die erste Eroberungswelle des Imperiums erfolgreich abwehren. So kam es, daß sie, sobald sie von der Existenz einer Allianz der Rebellion erfuhren, ihr mit allen Mitteln zur Seite stand.

Die industrielle Kapazität, die Raumschiffe und die Technologie sind eine große Hilfe für die Allianz, aber es ist das mindeste, was die Mon Calamari für ihren Traum eines friedlichen Universums geben können. Sie werden auch oft »die Seele der Rebellion« genannt.

Quarren

Quarren sind intelligente, humanoide Wesen, an deren Kopf als auffälligstes Merkmal vier Tentakel angewachsen sind. Sie haben eine lederne Haut, türkise Augen und Finger mit Saugkappen. Diese amphibische Rasse teilt ihren Heimatplaneten mit den Mon Calamari, wo sie auch in ihren schwimmenden Städten leben.

Quarren sind pragmatische Leute, die neuen Ideen und lückenhaften Konzepten sehr kritisch gegenüberstehen. Sie unterscheiden sich dabei gewaltig von den Mon Calamari, die auf ein glückliches Morgen hoffen. Quarrens halten



sich lieber an das fixierte Gestern. Ihrer Meinung nach lohnt es sich nicht, in die Weiten der Galaxis vorzudringen oder auf High-Tech-Plattformen zu leben. Ihre Vorfahren kamen aus dem Meer, warum sollten sie also nicht auch dort leben. Dennoch folgten die Quarren den Calamarianern in das Weltall, wo sie fortan ihre konservative Meinung vertreten und eine eigenartige traurige, sentimentale Stimmung verbreiten.

Auch die Quarren wurden schnell vom Imperium als Sklaven »entdeckt« und mußten in Arbeitercamps für die Kriegsmaschine des Imperiums schuften. Wieder verging einige Zeit, bevor die Quarren darauf reagierten und anfangen, Widerstand zu leisten. Seit dem Tag, an dem das Imperium das große Blutbad durch die Vernichtung der drei schwimmenden Städte anrichtete, fliehen viele Quarren in verschiedene Teile des Weltalls. Sie distanzieren sich vom Imperium und sogar der Rebellion und sind in dunkel organisierten Vereinigungen anzutreffen. Quarren bleiben meist bei Piraten, Schmugglern oder in Spionagenetzen hängen.

Sandleute

Sandleute sind große, starke, aggressive Humanoide, die die Wüste von Tatooine bevölkern. Sie tragen für gewöhnlich Stoffetzen und zusammengenähte Umhänge, die sie vor den sengenden Strahlen der Doppelsonnen von Tatooine schützen. Sie verfügen sogar über simple Atemgeräte, mit denen sie in der trockenen, staubigen Atmosphäre des Planeten besser überleben können.

Die in viele Bandagen und Tücher gewickelten Sandleute leben als Banden zu zwei Dutzend in verschiedenen Teilen der Wüste. Sie sind zwar unerschrockene Kämpfer, lassen sich jedoch mit einer Machtdemonstration leicht aus der Fassung bringen. Sie greifen mit Vorliebe einsame Farmer, Reisende oder sogar Jawas an, vermeiden jedoch Kontakt mit größeren Institutionen wie dem Sandcrawler, Siedlungen oder Städten. Man nimmt an, daß sie jedoch am liebsten in Ruhe gelassen werden wollen, seit immer mehr Farmer Tatooine bevölkern. Sie ziehen sich eher zurück, anstatt Kontakt zur Zivilisation aufzunehmen.

Sullustaner

Sullustaner sind kinnlose Humanoide mit großen runden Augen und mäuseähnlichen Ohren. Die 1 bis 1,50 Meter großen Sullustaner leben in unterirdischen Höhlen unter der Oberfläche ihrer harschen Welt.

Sullust ist ein vulkanischer Planet, eine überaus unwirtliche Welt, deren Atmosphäre hauptsächlich aus dicken heißen und giftigen Wolken besteht. So gewährleisten die kühlen Höhlen den Sullustanern gemäßigten Komfort. Die kleinen Untergrundbewohner können die sicheren Höhlen sogar für einen kurzen Zeitraum verlassen, müssen dort aber vor unintelligenten wilden und gefährlichen Lebensformen achtgeben. Andere Rassen müssen schützende Apparaturen tragen, die selbst die Sullustaner für ausgedehnte Wanderungen benötigen.

Der Untergrund von Sullust bietet eine ganz andere Lebensumgebung. Es gibt unterirdische Seen mit eigenen friedlicheren Kreaturen und Pflanzen, die für Nahrung und Kleidung der Sullustaner sorgen. Nur wenige Bewohner der Oberfläche verirren sich in die Höhlensysteme.

Die Leute von Sullust haben wunderschöne Städte in die Höhlen eingebettet. Viele Besucher kommen nach Sullust, um einmal durch die Pflasterhöhlen zu wandern oder die einzigartigen unterirdischen Märkte zu besuchen.

Viele Sullustaner haben sich der Rebellion angeschlossen, obwohl die große Firma SoroSuub, die von den Höhlenbewohnern geleitet wird, dem Imperium treue Dienste leistet. Mit der Situation sind jedoch immer weniger Sullustaner zufrieden und wechseln das Lager, um bei der Rebellion mitzumischen.

Twileks

Twileks sind große Humanoide aus dem Ryloth Sternensystem der äußeren Region. Was sie aus der Vielzahl anderer galaktischer Rassen heraushebt sind zwei riesige Tentakel, die aus dem Hinterkopf herausragen und sich um den Hals des Twileks schlingen. Dieser fettige bewegliche Auswuchs kann sowohl tasten und fühlen als auch Gegenstände umgreifen, was in der Umwelt der Twileks von Bedeutung ist.

Ryloth ist ein trockener, steiniger Planet mit vielen Tälern und hohen Gebirgen. Die Atmosphäre ist sehr dünn, ein normal atmender Mensch kann aber



ohne Probleme überleben. Die Rotation des Planeten ist so ungünstig, daß eine Hälfte der Planetenoberfläche ständig unter Sonnenbestrahlung besteht, während die andere Hälfte dunkel ist. Auf dieser Hälfte leben viele Kreaturen, unter anderem auch die Twi'leks.

Die dunkle Seite des Planeten wäre ohne die heißen Winde von der anderen Seite nichts weiter als ein gefrorener Stein. Diese Hitzestürme können extrem gefährlich sein, da sie oft Temperaturen von bis zu 300 Grad Celsius erreichen. Trotzdem ermöglichen erst sie eine lebensfähige Umgebung auf der dunklen Seite.

Eine Twi'lek Stadt ist ein komplexes System von Katakomben und Kammern. Sie sind direkt in die Felsen der dunklen Seite des Planeten eingearbeitet, die tief in den Planeten hineinführen sollen. Jede Stadt ist autonom und wird von einem Führerclan geleitet. Das sind fünf Ober-Twi'leks, die ein Auge auf Produktion, Handel usw. werfen. Diese Führer werden in ihre Position geboren und haben absolute Macht. Wenn einer der fünf stirbt, erwartet man von den übrigen vier, daß sie ihm in das »helle Land« folgen, um Platz für die nächste Generation zu schaffen.

Der Mangel an Raumfahrttechnik macht die Twi'leks zu einem willkommenen Fressen für Sklaventreiber und räuberische Piraten. Einige Führer-Clans wußten aber selbst auf diese Situation eine Antwort. Sie verkauften ihre eigenen Leute an die Piraten, um den Bestand der Städtekomplexe zu gewährleisten.

Freie Twi'leks, die einen anderen Weg in den Weltraum fanden, schlugen sich als Piraten, Schmuggler und andere Kriminelle durch. Einige arbeiten sogar als Spione für das Imperium.

Die Twi'leks betrachten das Imperium und die Rebellion als zwei einander bekämpfende Hitzestürme in der Galaxie. Solchen Hitzestürmen weichen Twi'leks im allgemeinen aus, um von ihrer Wärme zu profitieren. Überleben und Bereicherung sind ihre Prioritäten.

Wookies

Wookies sind intelligente Anthropoiden, die eine Größe von über zwei Metern erreichen. Sie haben affenähnliche Gesichter mit bestimmenden blauen Augen. Ein dickes Fell bedeckt ihren ganzen Körper. Sie sind sehr kräftig, wahrscheinlich die einzige Rasse in der Galaxie, die intelligent und kräftig

zugleich ist. Sie sind brutal und tödlich, ihre Aktionen werden durch ihr Temperament beeinflusst. Man erkennt sie als gefährliche Gegner an.

Trotzdem haben sie auch ein freundliches Gemüt und können tiefe ehrliche Freundschaften aufbauen. Tatsächlich binden sich Wookies in sog. »Ehrenfamilien« mit anderen Lebewesen. Diese Freundschaften können manchmal wichtiger sein, als ihre leibliche Familie und sie werden bereitwillig ihr Leben für ein Mitglied dieser Ehrenfamilie geben.

Die Heimatwelt der Wookies ist der Planet Kashyyyk, eine Dschungelwelt, die voller Schönheiten und Gefahren steckt. Das Ökosystem des Planeten ist in horizontale Abschnitte unterteilt, die übereinander liegen. Wookies teilen sich die oberste Ebene mit anderen fliegenden Kreaturen. Hoch im Geäst der gewaltigen Bäume auf Kashyyyk leben die Wookies in Familiengruppen, die Teil einer Baumgemeinschaft sind.

Besuchern von Kashyyyk wird nahegelegt, während ihres Aufenthaltes auf der Ebene der Wookies zu bleiben und das Betreten tieferer Ebenen, die näher an der Planetenoberfläche liegen, zu vermeiden.

Die natürliche Umgebung wird, je weiter man sich dem Boden nähert – immer unfreundlicher. Einige der Kreaturen, die sich am Boden herumtreiben versetzen selbst Wookies in Panik – und einen Wookie erschreckt so leicht nichts.

Seit das Imperium herrscht, ist das Leben der Wookies nicht leicht. Wegen ihrer außerordentlichen Stärke geben Wookies exzellente Sklavenarbeiter in den Arbeitscamps des Imperiums ab. Kashyyyk selbst steht unter der Herrschaft des Imperiums.

Mogeltip - Die Offsets

Ich stelle hier einige Daten zu den von X-Wing erstellten Pilotendateien vor, die herzlich zum Schummeln einladen. Eine Garantie wird jedoch nicht übernommen. Editieren lassen sich diese Dateien mit Programmen beispielsweise von Norton oder anderen Disk-Editoren.

Offset 03 (hexadezimal 03): Der Rang

Flight Cadet	= 00
Flight Officer	= 01



202 Das Universum und der ganze Rest

Lieutenant = 02
Captain = 03
usw.

Offset 08 (hexadezimal 08): Erfahrungslevel

Folgende Werte sind uns bislang bekannt:

Rookie = 00 00 oder D0 07
Officer = 50 46
Top Ace = FF FF

Offset 17 (hexadezimal 11): Die Kalidor-Halbmond-Medaille

Normaler Halbmond = 01
Bronze Cluster = 02
Silver Talons = 03
usw.

Offset 134 (hexadezimal 86): X-Wing Maze Levels

Offset 135 (hexadezimal 87): Y-Wing Maze Levels

Offset 136 (hexadezimal 88): A-Wing Maze Levels

Erster Level vollständig geschafft = 01
Zweiter Level vollständig geschafft = 02
Dritter Level vollständig geschafft = 03
usw.

(beim Wert 08 erhält man das Flugabzeichen)

Vollständigkeit der historische Missionen

Bei Eintrag des Wertes 01 gelten die entsprechenden Missionen als geschafft, was zur Anerkennung des Flugabzeichens führt.

X-Wing Mission	1 Offset	544 Hex.	220
	2	545	221
	3	546	222
	4	547	223
	5	548	224
	6	549	225

Y-Wing Mission	1 Offset	560 Hex.	230
	2	561	231
	3	562	232
	4	563	233
	5	564	234
	6	565	235
A-Wing Mission	1 Offset	576	Hex.240
	2	577	241
	3	578	242
	4	579	243
	5	580	244
	6	581	245

Die Editiermöglichkeiten sind bei weitem nicht komplett, sollen hier aber nur einen kleinen Anreiz zum Herumexperimentieren geben oder denjenigen, die eine Mission partout nicht schaffen, helfen, diese zu überspringen.

Die Macht wird mit Dir sein - immer!

POWERPLAY

DIE STAR WARS XWING PILOTEN-POWER

Hier ist es, das phantastische, ultimative Pilotenhandbuch zum Star-Wars-Kultspiel! General Danny Steel und Richard Eisenmenger haben in genialer Personalunion einen unverzichtbaren Leitfaden für den Flugkadetten erstellt. Alle angehenden Piloten der Rebellion brauchen dieses Referenzwerk, um die Raumjäger der Allianz glorreich durch schwierigste Missionen zu steuern.

...und das wird geboten:

- ☐ ein komplettes Fliegertutorial für die drei Raumjäger der Allianz
- ☐ Tips, Lösungshilfen und Karten für die Übungsmissionen
- ☐ jede Menge Informationen zur Allianz und ihren Verbündeten
- ☐ detaillierte Daten zu allen Raumschiffen und Darstellung wichtiger technischer Komponenten
- ☐ Karten und Hinweise für alle Tour-of-Duty-Missionen

»Möge die Macht mit Euch sein!«



General Danny Steel ist ein bewährter Ausbildungsleiter der Raumjägerflotte der Allianz. Seine Karriere war beispielhaft, viele Pilotenanwärter fiebern ihm eifrig nach.

Er wurde als Sohn eines einfachen Farmers geboren und floh von seinem Heimatplaneten. In der imperialen Akademie erkannte er, daß die Rebellion ihm die Chance geben würde, für Frieden, Freiheit und Gerechtigkeit zu kämpfen.

Sein profundes Wissen veröffentlichte er in zahlreichen Artikeln in wichtigen Publikationen der Allianz.

Endlich sind seine gesammelten Erfahrungen in Buchform erhältlich!