

Markt & Technik

PETER SCHMITZ / CHRISTIAN SCHMIDT

DIE WING COMMANDER III

PILOTEN-POWER





PETER SCHMITZ / CHRISTIAN SCHMIDT

D I E
WING
COMMANDER
III

PILOTEN -
POWER



Markt&Technik
Buch- und Software-Verlag GmbH

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.
Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.
Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.
Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.
Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.
Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.
Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Die Bezeichnung »Wing Commander 3, The Heart Of The Tiger« ist geschützt für die Fa. Origin, USA
Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen wurden dem Computer-Spiel »Wing Commander 3, The Heart Of The Tiger« der Fa. Origin, USA, entnommen

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

98 97 96 95

ISBN 3-87791-709-7

© 1995 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz H. Rauner, München
Hintergrundbild des Titels: Stock Imagery / Bavaria Bildagentur
Lektorat: Birgit Ellissen
Herstellung: Martin Horngacher
Druck: Offizin Andersen Nexö, Leipzig
Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt
Printed in Germany

Inhalt

1. Danksagung	6
2. Vorwort	7
3. Personen der Handlung	9
4. Die Einrichtungen an Bord der »Victory«	21
5. Die Optionsschirme	31
6. Schiffstypen	37
7. Bewaffnung	63
8. Die Instrumente im Cockpit	71
9. Taktiken	79
10. Die Missionen in Wing Commander 3	97
Anhang – Hardware	163
Anhang – Installation	167
Anhang – Fehlerbeseitigung	168
Anhang – Tastaturbelegung	170

Danksagung

Nochmals recht herzlich danken wollen wir Frau Weiland und der Firma Gateway 2000 für die Leihstellung von Testhardware. Ohne ihre Unterstützung wäre das Buch in dieser Form nicht möglich gewesen.

Im einzelnen stellte uns *Gateway 2000* folgende Hardware zur Verfügung:

Gateway 2000 P5-90

Pentium 90, 16 Mbyte RAM, ATI Mach 64 Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, 1 Gbyte Festplatte, Ensoniq General Midi Karte, Tastatur, Microsoft Maus, inkl. ALTEC-Lansing Subwoofer Sound System

sowie eine weitere ATI Mach 64 PCI Grafikkarte.



Wir danken für Ihre Hilfe und hoffen auch weiterhin auf gute Zusammenarbeit.

Die Autoren & der Verlag

Vorwort

Als eingefleischte Fans der bisherigen *Wing Commander*-Saga und allen Ablegern davon (*Privateer*, *ARMADA*) waren wir von Anfang an auf dieses Spiel gespannt. Bereits lange vor dem angegebenen Erscheinungstermin war uns klar, daß *Wing Commander 3* ein richtungsweisendes Spiel werden würde, wie Sie selbst schon festgestellt haben dürften. Bald stellte sich uns die Frage, welche Hardware Origin denn dieses Mal fordern würde, und welche Bank wir für die geforderten Neuanschaffungen ausrauben sollten. Daß es auch anders geht, sehen Sie auf der nächsten Seite.

Danach ging es eigentlich nur noch darum, so schnell wie möglich an das Spiel zu kommen, was uns dank der Premier Edition des Spiels aus den USA auch gelang. Es war schon praktisch, das Spiel bereits durchgespielt zu haben, als es hier gerade auf den Markt kam.

Um für Sie möglichst viele nützliche Informationen in diesem Buch bieten zu können, haben wir mit vielen Leuten gesprochen (besonders in CompuServe) und Informationen über Taktiken, Missionen, Tricks und Probleme mit anderen Spielern ausgetauscht. Zu guter Letzt standen uns noch eine ganze Reihe von Profis, von Origin-USA bis Power Play, zur Seite, um wirklich auch hinter das letzte Problem und den letzten Bug zu kommen.

Besonders herzlich wollen wir deshalb folgenden Personen und Gruppen danken:

Frau Ellissen, Markt&Technik für die Ermöglichung dieses Projektes

Herr Matejka, Electronic Arts für die freundliche Unterstützung

Frau Weiland, Gateway 2000 für die Bereitstellung der Testgeräte

Herr Svanas, Origin, USA für die freundliche Unterstützung

Herr Hengst, Redaktion PowerPlay für die Tips mit den Screenshots

Bernie Yee, USA für den Informationsaustausch unter Autoren

den CompuServe-Usern für Tips & Tricks

unserem sozialen Umfeld für die Unterstützung und Nachsicht während der Entstehungszeit und Caro für Peters Inspirationen

sowie allen, die sich jetzt vergessen vorkommen ...

Um Ihnen das Spielen zu erleichtern und interessanter zu gestalten, haben wir Ihnen viele nützliche und unterhaltsame Informationen über Ihre eigene Seite und die Gegner zusammengetragen und natürlich auch alle Missionen, die Sie im Laufe des Spiels erwarten.

Bleibt als Abschluß eigentlich nur noch, dem Leser viel Spaß beim Lesen und viel Erfolg beim Spielen zu wünschen!

Bis zum nächsten Mal, bei *Wing Commander 4* oder vielleicht *Privateer II*

Christian Schmidt & Peter Schmitz

Personen der Handlung

Der Spieler – Colonel Christopher Blair

Colonel Blair ist ein Held der Konföderation. Mehr als einmal hing gerade von seinen Einsätzen das Wohl der Erde ab. Allerdings war sein Weg nicht immer absolut gerade. Unter anderem eine Anklage wegen Verrats ist nicht die beste Empfehlung für den besten Piloten der gesamten Flotte ...

So wurde ihm die Vernichtung der »Tigers Claw« zur Last gelegt, die von den ersten Strakhas (Tarnkappen-Jäger) der Kilrathi vernichtet wurde, da er die Existenz dieser Maschinen wegen eines defekten Flugschreibers nicht beweisen konnte. Erst fünf Jahre später führt ihn ein Kurierauftrag von der abgelegenen Station, auf der er Dienst tut, an Bord der Concordia, wo er viele alte Freunde wiedertrifft. Obwohl Admiral Tolwyn, der Kommandant der »Concordia« von Blairs Verrat überzeugt ist, erzwingen die Umstände einen erneuten Kampfeinsatz Blairs. Diese Missionen



bauen seinen Ruf als bester Pilot der Konföderation weiter aus und veranlassen die Kilrathi aus Respekt, Blair mit dem Callsign »Heart of the Tiger« zu benennen.

Mit dem Verlust der »Concordia« und der Versetzung Blairs auf die »Victory« beginnt der Krieg gegen die Kilrathi auf den Höhepunkt zuzusteuern.

Blair wird als Geschwaderkommandant auf die »Victory« versetzt und ist dort für den Dienstbetrieb der Flieger verantwortlich.

Die Piloten der T.C.S. Victory

Leutnant Laurel »Cobra« Buckley

»Cobra« zeichnet sich durch eine ausgezeichnete Abschlußbilanz aus. Leider ist sie nicht unbedingt von der umgänglichen Sorte Mensch. Sie ist voll und ganz vom Haß auf die Kilrathi gezeichnet.

Dieser Haß ist so stark, daß auch *Colonel Ralgha nar Hhallas*, alias »Hobbes« nicht davon ausgenommen wird.

10 Personen der Handlung



Wie bei vielen Piloten der T.C.S. Victory befindet sich auch in ihrer Akte ein weißer Fleck. Sie stammt aus einem System, das von den Kilrathi erobert wurde.

»Cobra« wurde im Alter von 10 Jahren in einem Gefangenenlager untergebracht und konnte als 20jährige befreit werden. Nach langer Behandlung durch Psychologen meldete sie sich zum Piloteneinsatz in der Flotte. Laut eigener Aussage ist ihr einziges Ziel, die Kilrathi zu vernichten. Dieses Ziel verfolgt sie mit aller Macht.

Verhalten als Flügelmann: »Cobra« ist als Wingman sehr zuverlässig und diszipliniert. Sie fliegt mit viel Risiko, kalkuliert aber jedes Manöver. Leutnant Buckley verteidigt den Wing Leader, aber wenn sie von der Leine gelassen wird, dann erleben einige Gegner eine böse Überraschung.

Bisweilen treibt sie ihre Impulsivität zu unüberlegten Angriffen, aber auf Anruf durch den Wing Commander kehrt sie immer wieder zurück.

Leutnant Buckley liebt Raketen über alles. Leider setzt sie sie auch gegen relativ ungefährliche Gegner ein und hat dann keine Munition für die gefährlichen Gegner übrig. Halten Sie »Cobra« also im Zaum, wenn Sie mit stärkeren Feindverbänden rechnen müssen.

Leutnant Wilson »Vagabond« Chang

Leutnant Chang ist eher ein Pilot der vorsichtigen Sorte. Wenn er ein Risiko eingeht, dann ist es immer wohlüberlegt. Daher neigt er auch eher zu der vernünftigen Einstellung »Lieber einmal mehr ausgestiegen, als als Engel weiterfliegen ...«.

Das bedeutet nicht, daß »Vagabond« kein Risiko eingeht, aber wie beim Kartenspielen, seiner großen Leidenschaft, kalkuliert er jedes Risiko genau durch.

Seine Akte enthält nicht nur einen weißen Fleck, sondern schon eher eine Reihe weißer Blätter. Über seine Vergangenheit wird mehr verschwiegen als gesagt, und man kann seine Fähigkeiten außerhalb des Cockpits nur schwer abschätzen, es sei denn, man riskiert ein Monatsgehalt beim Kartenspiel ...



Verhalten als Flügelmann: »Vagabond« kommt mit jedem Typ von Flieger recht gut klar. Er verfügt über keine besondere Spezialität und ist als Flügelmann eher unauffällig. Weder fliegt er undiszipliniert noch spektakulär. Er ist berechnend und vorsichtig.

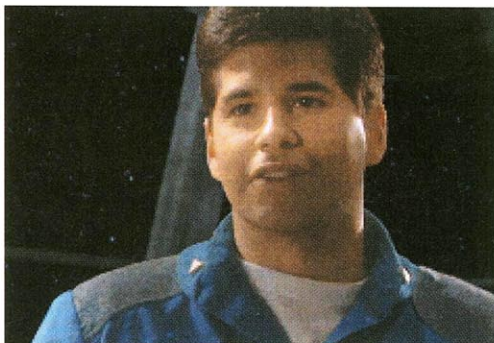
Eigentlich ist der Rufname nicht gut gewählt. »Schutzengel« wäre besser gewesen, denn es wird nicht einfach sein, einen Piloten zu finden, der so gut wie »Vagabond« auf seinen Partner aufpaßt.

Leutnant Mitchell »Vaquero« Lopez

Sein Hobby ist sein ein und alles außerhalb des Fliegers: Gitarren und Musik bestimmen sein Leben, bis er in die Kanzel seiner Maschine steigt. Nach eigener Aussage ist er kein Held und mag das Töten nicht, aber er betrachtet es als seine Pflicht, die Menschheit vor dem Griff und dem Joch der Kilrathi zu bewahren. Sein ganz großer Traum ist eine Kneipe für Musiker und Piloten, wenn der Krieg erst vorbei ist ...

Verhalten als Flügelmann: Leutnant Lopez hat gewisse Probleme mit der Funkdisziplin, wenn man ihm nicht Funkstille befiehlt. Er fliegt fast alle Maschinen sehr sicher, aber eine »Longbow« verwandelt sich von einem trägen Etwas in eine Primaballerina des Alls, wenn er die Kontrollen übernimmt. Die Frage »Gibt es einen besseren Piloten für Bomberangriffe auf der Victory?« kann man nur so beantworten: »Man hat bisher noch keinen gefunden ...«

Seine Risikobereitschaft ist geringer als die anderer Piloten. Wird seine Maschine beschädigt, neigt »Vaquero« dazu, die Mission abubrechen. Vielleicht ist er in Gedanken schon in seiner Cantina ...



Major Todd »Maniac« Marshall

Statt »Maniac« hätte man für Major Marshall auch den Rufnamen »Nervensäge« wählen können. Egal wo und wann: Wenn eine Person unangenehm auffällt, ist es meistens Major Marshall. Seit seiner ersten Zeit auf der »Tigers Claw« (WC I) hat er sich nicht verändert. Er fliegt wie die Axt im Walde und ist von sich selbst zu 100% überzeugt.

Außer fliegen und Leute nerven scheint Todd Marshall keine weiteren Hobbys zu haben.

12 Personen der Handlung



Verhalten als Flügelmann: Sein Name »Maniac« (»Verrückter«) ist Programm. Die einen sagen, sein Flugstil sei »unorthodox«, die anderen sagen, er fliege wie ein Selbstmörder. Würde er dabei nicht andauernd seine Mitpiloten in große Schwierigkeiten bringen, dann könnte man dies noch mit einem Achselzucken abtun. Aber seine Undiszipliniertheit macht einen koordinierten Angriff mit ihm im Team fast unmöglich.

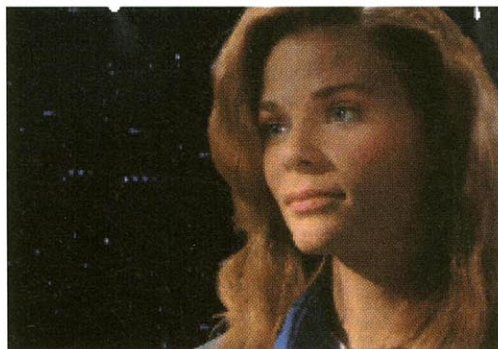
Eine Tatsache sollte man allerdings nicht verschweigen, denn ansonsten würde man »Maniac« Unrecht tun: Er fliegt im Nah-

kampf (einzelne Jäger gegeneinander) ausgezeichnet und ist ein tödlicher Gegner. Leider vergißt er dabei seine eigene und die Sicherheit seiner Mitpiloten.

Aber es heißt ja, Kinder, Betrunkene und Verrückte hätten einen Schutzensel. Sieht man »Maniac« fliegen, könnte man das fast glauben ...

Leutnant Robin »Flint« Peters

»Flint« ist die Ersatzpilotin an Bord der »Victory« und wartet sehnsüchtig auf ihren Einsatz. Sie stammt aus einer Pilotenfamilie und versucht, diese Tradition fortzusetzen. Sie ist ruhig und ausgeglichen und in Gedanken häufig bei den Piloten ihrer Staffel. Sie schaut von der Feuerleitzentrale aus zu, wie diese zu ihren Einsätzen fliegen.



Verhalten als Flügelmann: Wenn jemand das genaue Gegenteil von »Maniac« ist, dann ist es »Flint«. Sie fliegt so genau nach den Buchstaben des Pilotenhandbuches, daß man sich wundert, wie das ein Mensch aushalten kann. Sie ist ständig an der Seite des Wing Commanders und greift erst dann in das Geschehen ein, wenn sie den Befehl dazu erhält (von der einen oder anderen Rakete abgesehen). Teamwork steht bei ihr über den Heldentaten einzelner.

Man merkt ihrem Flugstil die Erziehung und Ausbildung an, die sie durch ihren Vater von Kindesbeinen an genossen hat.

Colonel Ralgha »Hobbes« nar Hhallas

»Hobbes« ist ein Kilrathi, der auf Seiten der Konföderation kämpft, weil er mit der Gesellschaft und der Brutalität der Kilrathi nicht mehr leben will. Er ist ein ausgezeichneter Pilot und hat ein gutmütiges Wesen und einen feinen Charakter. Er leidet unter der Ablehnung einiger Leute innerhalb der Besatzung und möchte lieber mit allen Freundschaft schließen, als sich nur auf dienstliche Kontakte zu beschränken. Auf eigenen Wunsch fliegt er nicht mehr, aber man kann ihn sicher überreden, wieder in das Cockpit einer Maschine zu steigen, denn er ist einer der besten Piloten der Konföderation.



Verhalten als Flügelmann: Traumhaft sicher steuert »Hobbes« jede Art von Maschine durch alle Arten von Missionen und zeigt dabei eine Disziplin und Selbstbeherrschung, die ihn zu einem angenehmen Partner machen. In Verbindung mit seinen überragenden Fähigkeiten ist »Hobbes« der vielleicht beste Pilot der »Victory«.

Sollten Sie auch einmal einfach »nur« mitfliegen wollen, dann ist »Hobbes« der Partner ihrer Wahl. Man merkt, daß Colonel nar Hhallas extrem viel Erfahrung in Flugeinsätzen hat, und man kann sich immer wieder überraschen lassen, welche Tricks so ein alter Hase noch in der Hinterhand hat.

Oberleutnant Jace »Flash« Dillon

Jace Dillon wechselte nach der Pilotenakademie direkt in das Programm zur Entwicklung neuer Flugmaschinen. Er ist der Meinung, daß nur die besten Piloten dort sein sollten und daß alle Piloten mit mehr als fünf Jahren aktivem Frontdienst nicht fliegen sollten, denn die Technik sei von ihnen nicht mehr beherrschbar. Aber auch er kommt vielleicht eines Tages an den falschen, der ihm seine Flausen austreibt.

Bei den Piloten im Kampfeinsatz ist »Flash« nicht sonderlich beliebt, da er als Angeber auftritt und bei weitem nicht das



14 Personen der Handlung

Risiko auf sich nimmt, das alle anderen zu tragen bereit sind. Er hat ein gutes Verständnis für die Maschinen, aber wie er im Einsatz fliegt muß sich erst noch zeigen.

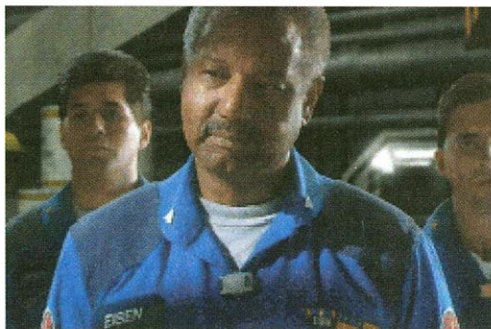
Verhalten als Flügelmann: »Flash« und »Maniac« hatten anscheinend denselben Lehrer. Jace Dillon riskiert wohl noch etwas mehr als Major Marshall, aber in Sachen Disziplin schenken sich die beiden nichts. Rückendeckung wird von »Flash« zwar gefordert, aber nicht gewährt. Vielleicht gibt sich das, wenn er erst fünf Jahre als Kampfpilot im Einsatz war ...

Weiteres Personal an Bord der »Victory«

Captain William Eisen

William Eisen ist seit der Indienststellung der »Victory« an Bord und hat einfach alles mitgemacht, was auch das Schiff geschafft hat. Er begann seine Laufbahn als kleiner Kommunikationsoffizier und hat sich bis zum Kapitän heraufgedient. Auch dies können böse Zungen als Indiz für das Alter der »Victory« nehmen.

Captain Eisen stellt das Wohl seines Schiffes und seiner Mannschaft über alles und mag Einmischungen von außerhalb in die Angelegenheiten seiner Schiffsführung nicht. Rechthaber und Besserwisser sind ihm ganz besonders verhaßt. Mit Eisen macht man sich nach einigen Anlaufschwierigkeiten entweder einen Freund fürs Leben, oder man verdirbt es sich total mit ihm. Irgendwelche Zwischendinge gibt es bei ihm nicht.



Cheftechnikerin Rachel Coriolis



Chief Coriolis ist neben ihrer Eigenschaft als Chefin der Techniker, die für die Wartung der Maschinen an Bord der »Victory« verantwortlich sind, auch die persönliche Mechanikerin des Staffelkommandanten, also Ihr »Hausmechaniker«. Als besonderen Service bietet Ihnen Tech Coriolis an, Ihre Waffen zusammenzustellen. Nicht immer hat man denselben Geschmack, aber ich denke, man kommt dann mit kleineren Änderungen aus.

Rachel ist auch gerne bereit, Ihnen bei Ihren persönlichen Problemen zuzuhören.



Leutnant Tyler »Radio« Rollins

Leutnant Rollins ist der aktuelle Kommunikationsoffizier an Bord der »Victory«. Er übernimmt die Kommunikation mit anderen Schiffen der Flotte, dem Hauptquartier und hat darüber hinaus auch die Aufgaben eines Fluglotsen inne. Über mangelnde Beschäftigung kann er sich also nicht beklagen.

Um sich dennoch vollständig auszulasten hat er freiwillig noch die zusätzliche Funktion des obersten Gerüchtekochs über-

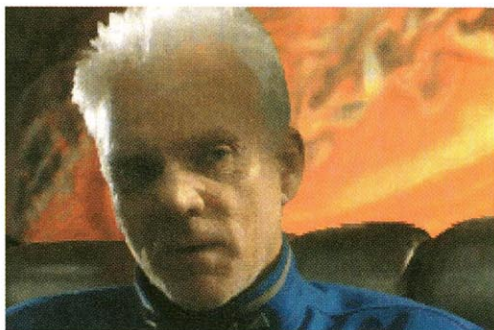
nommen, die er auch sehr gerne ausführt. Seine Kommentare reichen von überschwenglichen Glorifizierungen erfolgreicher Missionen bis zu Kommentaren, die alle diejenigen neidisch machen könnten, die sich der Ankündigung des Weltuntergangs verschrieben haben.

Admiral Geoffrey Tolwyn

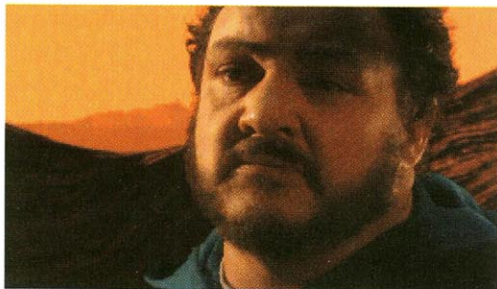
Tolwyn ist seit langer Zeit als Admiral in diesem Abschnitt der Front für den Krieg gegen die Kilrathi zuständig. Er legt allerdings sehr hohe Maßstäbe an seine Leute an. Mehr als ein Pilot ist bei dem Versuch, es dem Admiral recht zu machen, schier verzweifelt.

Hinter dieser Maske steckt aber mehr, als man auf den ersten Blick vermuten würde. Tolwyn verlor seine Familie bei einem der ersten Angriffe der Kilrathi auf das Gebiet der Konföderation und versucht nun, persönliche Beziehungen zu seinen Mitstreitern und seinen Untergebenen zu vermeiden, um nicht abermals unter den Verlusten mehr als unbedingt notwendig zu leiden.

Tolwyn arbeitet außerdem noch in einer Gruppe innerhalb des Militärs mit, die eine neue Geheimwaffe baut, mit der der Sieg über die Kilrathi ermöglicht werden soll. Erste Interna aus dem Hauptquartier lassen auf eine Waffe schließen, die an Vernichtungskraft der gesamten Terranischen Flotte überlegen sein wird.



16 Personen der Handlung



James »Paladin« Taggart

Er ist auch einer der wenigen Piloten, die ihre Dienstzeit in diesem Krieg überlebt haben. Neben »Angel« und »Maniac« ist er der Dritte, der auch an Bord der »Tigers Claw« stationiert war. Nach einiger Zeit wechselte er dann von den Fliegern zum Geheimdienst. Er ist einer derjenigen, die ganz oben sitzen. Er weiß fast alles, über den Geheimdienst und seine Aktionen. Es

fällt oft nicht leicht, zu entscheiden, ob er eine Information weitergeben darf oder nicht. In so einem Fall hält er sich an die Devise »Reden ist Silber, Schweigen ist Gold« und macht auch engen Freunden gegenüber keine Ausnahme.

Indirekt ist »Angel« im Auftrag des Geheimdienstes unterwegs, denn dieser arbeitet genau wie das Militär an einer Waffe, die in der Lage ist, Kilrah zu vernichten und den Krieg so zu beenden, wenn sich keine andere Lösung finden lässt.

Colonel Jeanette »Angel« Devereaux

Eine Gefährtin aus den alten Zeiten an Bord der »Tigers Claw«. Sie war auch an Bord der »Concordia« schon als Colonel verantwortlich für das Fliegergeschwader. In letzter Zeit arbeitete sie für Admiral Tolwyn als Agentin und ist auf einer Mission nach Kilrah verschollen.

Sie ist die Verlobte Colonel Blairs (des Spielers), und es finden sich im Spind auch noch einige Erinnerungsstücke an sie. Aber man soll die Hoffnung auf ein Happy-End niemals aufgeben.



Die Kilrathi

Bevor einige der prominenteren Kilrathi vorgestellt werden, soll kurz in die Geschichte der Kilrathi eingeführt werden, ohne die man das Verhalten der Kilrathi nicht verstehen kann. Kilrah ist heiß und trocken, eine Wüstenwelt, deren Oberfläche instabil ist und deshalb auch eine große Zahl immer noch aktiver Vulkane besitzt. Die Kilrathi sind eine Jägerrasse, die aber nicht, wie die Menschen, die ursprüngliche Wildheit abgestreift hat. Über die natür-

lichen Feinde der Kilrathi in ihrer Vorzeit ist nichts bekannt. Allerdings kann man annehmen, daß es keine Wesen gibt, die für die Kilrathi eine ernsthafte Bedrohung darstellen könnten, denn ansonsten wäre sicher der Wunsch nach Frieden in irgendeiner Form vorhanden.

Kilrah erlebte eine Reihe von Bürgerkriegen zwischen verschiedenen Clans, die feste Einheiten in der Gesellschaft Kilrahs bilden. Geblieben ist von dieser Zeit außer der Erinnerung ein Kriegerbewußtsein, das sich, was Ehrbegriffe anbelangt, vielleicht noch am ehesten mit dem Pflichtbewußtsein japanischer Samurai vergleichen läßt.

Kilrathi legen großen Wert auf ihre Trophäen und Beutestücke aus ihren Konflikten. In keinem Haushalt eines Kriegers fehlen Wrackteile oder anderes Beutegut.

Waffen und Schiffe der Kilrathi wurden auch unter dem Gesichtspunkt der psychologischen Kriegführung entworfen und ähneln historischen Klingenwaffen aus der Vergangenheit Kilrahs. Es ist ein erschreckender Anblick, ein seltsam geformtes Etwas, das vor Waffen nur so starrt, vor sich zu sehen. Manch ein erfahrener Pilot ist bei diesem Anblick schon zusammengezuckt und überließ so dem Kilrathi einen Vorteil.

Kilrathi verhandeln nicht. Wer sich in den Weg stellt, muß vernichtet werden. Es gibt nur Unterwerfung, Sieg oder Vernichtung. Kilrathi glauben nicht an Aufgabe und Kapitulation oder gar eine friedliche Lösung. Erst der Sieg oder der Tod gibt Aufschluß über die Frage, wer der Beste ist ...



18 Personen der Handlung



Die besten Piloten der Kilrathi

Najji »Fireclaw« Ragitagha

Schiff: Darket

Ein Pilot mit hervorragenden Fähigkeiten und einem ausgeprägten Überlebensinstinkt, der es ihm trotz seines schwachen Schiffes möglich gemacht hat, so lange zu überleben, bis er den Ruf hatte, einer der Besten zu sein.

Dakhath »Deathstroke« nar Caxki

Schiff: Dralhti

Man sagt, er ziehe sich nie aus einem Gefecht zurück. Wenn dies stimmt, dann ist er ein überaus gefährlicher Gegner. Er läßt sich von Herausforderungen ablenken, aber bisher haben viele Piloten, die diese Taktik versuchten mit dem Leben bezahlt.

Marjakh »Stalker« nar Kuriúítak

Schiff: Strakha

»Stalker« arbeitet wirklich wie ein Dieb in der Nacht. Er taucht unvermittelt unter dem Abschuß einer Salve auf und tarnt sich wieder, bevor man die Gelegenheit zu einem Schuß auf ihn bekommt. Sollte ihn jemand vor den Geschützen haben, dann einfach feuern, denn viel halten die Tarnkappenjäger der Kilrathi nicht aus.

Bhuk »Bloodmist« nar Hhallas

Schiff: Paktahn

Bhuk nar Hhallas ist vielleicht der berechnendste Pilot unter den Kilrathi-Assen, die heute fliegen. Er ist für einen Kilrathi erstaunlich ruhig und ausgeglichen und reagiert nicht auf Beleidigungen. In seinem Bomber ist er zwar langsam und unbeweglich, aber er hat die Ruhe, um auf die eine Gelegenheit zu warten, in der sein Gegner nicht hundertprozentig auf dem Posten ist. Dann schlägt er zu.

Kramm »Deathfang« nar Caxki

Schiff: Vaktoth

Nach allgemeinem Erkenntnisstand gilt er als das As mit dem größten Mundwerk. Er trägt dicker auf als alle anderen, aber sein Ruf als As ist gerechtfertigt. Seine Maschine ist das Beste, was Kilrahs Werften an Jägern liefern, und »Deathfangs« Fähigkeiten sind durchaus angemessen.

20 Personen der Handlung



Prinz Thrakhath

Schiff: Bloodfang (experimenteller schwerer Jäger)

Prinz Thrakhath fliegt nur noch selten, da er als Oberbefehlshaber der Flotte und als Koordinator der Aktionen gegen Terra viel zu tun hat. Wenn er allerdings ins Cockpit steigt, dann geht es ums Ganze. Er ist eine Legende unter den Kilrathi, und jeder Pilot träumt davon, mit ihm in einem Atemzug genannt zu werden. Geschafft hat das bisher aber noch niemand.

Sein Jäger ist die neueste Entwicklung und steht auf der Liste »Darüber wollen wir Informationen ...« ganz weit oben.

Der Imperator der Kilrathi

Der Imperator regiert schon solange dieser Krieg andauert. Das ist bei den Kilrathi eine extrem lange Zeit, da doch Kämpfe um den Titel des Herrschers auf der Tagesordnung stehen. Sein größter Stolz ist sein Enkel und Thronfolger Prinz Thrakhath, dem er auch den Oberbefehl über die Flotte übertragen hat.

Die politischen Gegner und auch der terranische Geheimdienst versuchen schon seit langem, einen Keil zwischen Imperator und Thronfolger zu treiben, aber alle Versuche blieben bislang erfolglos. Sollte aber eine Niederlagenserie in der Akte des Prinzen auftauchen, dann wird auch der Imperator nicht an seinem Oberbefehlshaber festhalten können. Unter diesen Umständen hätte die Konföderation wieder etwas Zeit gewonnen.

Die Einrichtungen an Bord der »Victory«

Das Flugdeck

Beginnen wir dort, wo man als Besucher oder Mitarbeiter der »Victory« zuerst hingelangt, auf dem Flugdeck. Von hier starten alle Missionen, und alle Besucher kommen hier an und werden entsprechend begrüßt. Piloten kommen hierher, um mit den Mechanikern zu reden oder um zu Einsätzen zu starten. Auch Abschiede aller Art finden meist hier statt.

Ansonsten gibt es hier nicht viel zu entdecken.



22 Die Einrichtungen an Bord der »Victory«

Die Flugzentrale

Neben dem Eingang zum Flugdeck auf der rechten Seite befindet sich ein Kommunikationsterminal, an dem bei Einsätzen Rollins sitzt, um die Einweisungen der Maschinen und den Posten des Fluglotsen zu übernehmen. Ist kein Einsatzbefehl gegeben, dann können hier Spielstände abgespeichert werden. Oben an der Decke befindet sich ein Hauptterminal, das die ganze Zeit für die Spieleinstellungen zur Verfügung steht.

Neben dem Fluglotsensessel befindet sich der Simulator, in dem man ruhig mal die eine oder andere Trainingsmission fliegen kann. Der Simulator dient dem Training der Piloten und hält 10 Missionen bereit, in denen man seine Fähigkeiten testen kann. Eine genaue Beschreibung der Simulatormissionen befindet sich im Missionen-Kapitel. Die Steuerung gleicht der der normalen Schiffe, nur ein Cockpit kann nicht eingeblendet werden.

Die von Scheinwerfern angestrahlte Tür führt in die Besprechungsräume, in denen die Missionen besprochen und alle Einsatzbefehle gegeben werden. Links davon befindet sich der Computer, an dem Sie Ihr Schiff und die entsprechende Bewaffnung auswählen können.



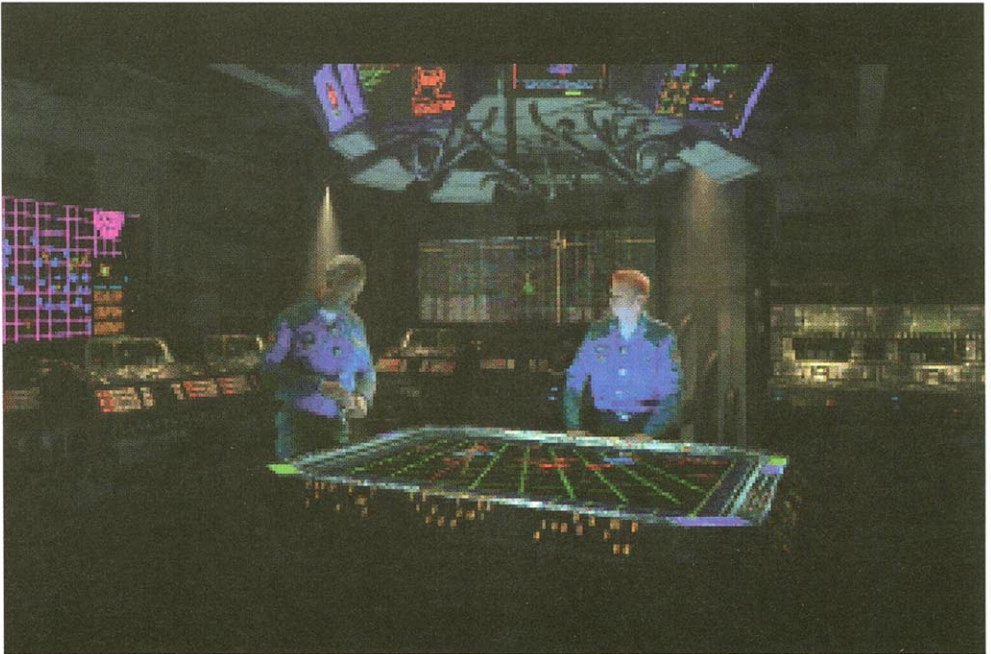
Üblicherweise steht hier Rachel, Ihre Technikerin und macht die Voreinstellungen, die Sie dann gegebenenfalls noch modifizieren können.

Direkt hinter Ihnen (an der Bildschirmunterseite) befindet sich der Eingang zum Aufzug, mit dem Sie in die anderen Abteilungen des Schiffes gelangen können.

Oft finden sich hier Piloten zum Wettstreit im Simulator ein, oder um vor einem Einsatz noch ein paar Worte zu wechseln ...

Der Briefing Raum

In diesem Raum werden Sie von Captain Eisen in die nächsten Missionen und Aufträge eingeführt. Er erklärt Ihnen die Aufgaben und Besonderheiten des anstehenden Einsatzes. Nach dieser Besprechung verteilen Sie die einzelnen Aufgaben an die Piloten, wählen Ihren Flügelmann und sprechen mit Rachel Ihre Bewaffnung ab. Dann bleibt nur, Hals- und Beinbruch zu wünschen, und ab geht der Flug ...



24 Die Einrichtungen an Bord der »Victory«



Das Waffenterminal

Am Waffenterminal können Sie Ihre Bewaffnung für die nächste Mission zusammenstellen und auswählen. Dazu klicken Sie den gewünschten Schalter (z. B. *nächstes* zeigt das nächste Schiff), und die weitere Auswahl wird präsentiert. Raketen tauschen Sie aus, indem Sie die entsprechende Waffenhalterung auswählen und dann die gewünschten Raketen aus dem Menü links wählen.



Der Aufzug

Auch hier treffen Sie oft auf Besatzungsmitglieder, mit denen Sie ein Gespräch führen können. Ansonsten ist die Bedienung schnell erklärt. Vor Ihnen befindet sich die Tür, die Sie durch Anklicken öffnen, und rechts daneben ist die Anzeige, mit der Sie Ihr Ziel wählen können. Der Lift setzt sich dann sofort in die gewünschte Etage in Bewegung.

26 Die Einrichtungen an Bord der »Victory«



Der Freizeitraum

Die Bar, auch Freizeitraum genannt, ist der Mittelpunkt des gesellschaftlichen Lebens. Dies ist auf allen Schiffen der Konföderation gleich. Hier trifft man sich, um über die Einsätze zu diskutieren oder einfach nur, um ein Spielchen zu wagen. Auf der rechten Seite befindet sich der Eingang zu den Pilotenquartieren und links daneben der Computer, der aktuelle Auskunft über die Abschußliste gibt.



Mit FLINT sprechen.

Der Schlafraum

Gelegentlich treffen Sie auch hier auf einige Kollegen, mit denen Sie reden können. Außerdem ist hier Ihr Spind mit alten Erinnerungsstücken (vor allem Bilder von »Angel«) und auch wieder ein Terminal, an dem Sie die gewohnten Operationen durchführen können.

28 Die Einrichtungen an Bord der »Victory«



Die Brücke

Hier finden Sie oft Captain Eisen oder Admiral Tolwyn, wenn er an Bord ist. Gelegentlich treffen Sie auch andere Besatzungsmitglieder. Auch einkommende Botschaften laufen über die Brücke. Rechts unten ist wieder ein Hauptterminal.

In der Mitte links ist der Durchgang zum Feuerleitstand.



Der Feuerleitstand

Der Feuerleitstand bietet außer einem Terminal oben links noch einen beliebten Ausblick, und es finden sich immer wieder Leute, die sich hier unterhalten oder einfach nur aus dem Fenster schauen wollen.

Verlassen der Räume

Sie können jeden Raum durch Anklicken des unteren Bildschirmteils wieder verlassen.

Das Hauptterminal

Die Bedienung des Hauptterminals wird im Kapitel **Die Optionsschirme** erklärt.

Die Optionsschirme

Das Hauptterminal an Bord der »Victory«

Vom Hauptterminal aus können Sie einen Optionsschirm aufrufen, in dem Sie die Spieleinstellungen verändern können. Damit können Sie Untertitel einblenden oder die Lautstärke der Musik verändern.

Im einzelnen finden sich folgende Einstellungsmöglichkeiten:



»einsatz«

Hier können Sie Spiele abspeichern oder laden. Leider gibt es keine Auto-Save-Option, Sie sollten daher vor dem Verlassen des Spiels immer abspeichern. Mit dem Schalter zurück kehren Sie wieder in das Hauptterminalmenü zurück.

Zum Notieren des abgespeicherten Spiels (damit Sie auch später sofort wieder wissen, was in der Zwischenzeit alles passiert ist), haben Sie 20 Zeichen zur Verfügung.

Die Taste, mit der Sie den Aufruf abkürzen können ist D für »Duty Logs«, englisch für Dienst-Mitschriften.

32 Die Optionsschirme



»kontrollen«

Hier können Sie die Einstellungen des laufenden Spiels verändern. Diese werden gespeichert und bis zur nächsten Änderung immer wieder benutzt. Unterschiedliche Abspeicherungen führen auch zu unterschiedlichen Konfigurationsdateien.

Sound

Musik: Hintergrundmusik an- oder ausschalten

Sound FX: Soundeffekte an- oder ausschalten

Lautstärke Musik: Lautstärkenregelung für die Musik, einstellbar von 0 (aus) bis 10 (laut)

Lautstärke Sound: Lautstärkeregelung für den Sound, einstellbar von 0 (aus) bis 10 (laut)

Graphikmodus

Hier können Sie zwischen den Einstellungen VGA (schnellerer Ablauf) und SVGA (bessere Bildqualität) wählen. Bei langsamen Rechnern (manche 486er) sollte man im Interesse der Spielbarkeit auf VGA schalten.

Kontrast

Kontrast bietet die Möglichkeit, die Helligkeit des Spiels zu verändern, ohne die Einstellungen am Monitor verändern zu müssen. Auf diese Weise soll eine ständige Neujustierung nach und vor dem Spiel vermieden werden. Als Einstellungen sind folgende Möglichkeiten gegeben:

kein (dunkel), **niedrig** und **hoch** (hell)



Sonstiges

Übergänge: Die Zwischenszenen (wie das Einsteigen in den Aufzug) können an- oder abgestellt werden.

Sterne: Die Sterne im Fenster der Schiffe bewegen sich oder stehen still.

Beschreibungen: Texteinblendungen an- oder ausschalten.

Fremdsprache

Untertitel: Die Gespräche werden mit Untertiteln gezeigt.

Englisch, Französisch, Deutsch: Die Sprache der Untertitel.

Joystick kalibrieren

Der Joystick kann neu eingestellt werden, ohne das Installationsprogramm wieder aufrufen zu müssen.

zurück

Rückkehr ins Hauptterminal-Programm.

34 Die Optionsschirme

Das Flugmodus-Optionsmenü

Der Aufruf dieses Menüs geschieht durch Drücken der Tasten **[Alt] [O]**. Es dient dazu, die Einstellungen wie Schwierigkeit und Grafikeinstellungen zu verändern.

Kontrollen

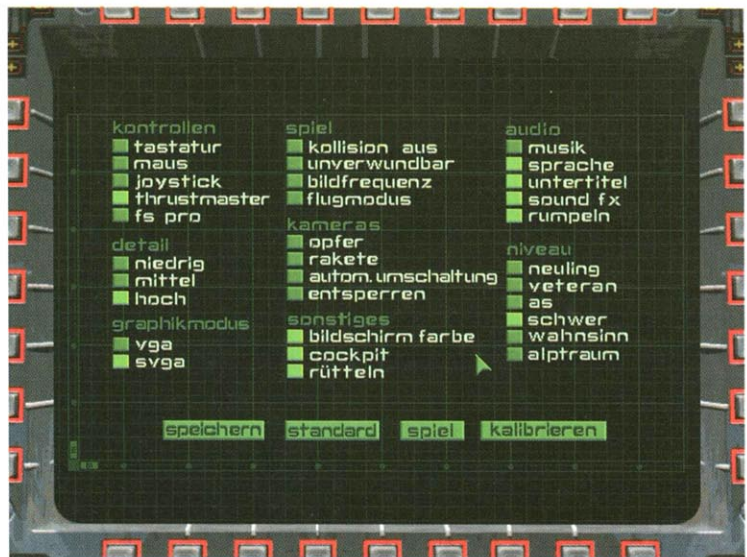
Hier können Sie die Art der Steuerung bestimmen und zwischen Tastatur, Maus, Joystick, Thrustmaster und FS Pro wählen.

Detail

Sie können in der Einstellung zwischen Niedrig, Mittel und Hoch wählen. Je niedriger die Einstellung, desto höher ist die Bildfrequenz, und desto flüssiger ist der Flug. Gerade auf langsameren Rechnern sollte man in der Nähe von Großschiffen oder bei Planetenmissionen eine niedrige Auflösung wählen.

Graphikmodus

Auch die Umstellung zwischen VGA und SVGA beeinflusst die Geschwindigkeit. Je besser das Bild, desto mehr Rechenzeit wird benötigt.



Spiel

Kollision aus: Der Zusammenstoß mit anderen Schiffen wird an- oder abgeschaltet.

Unverwundbar: Ihr Schiff kann nicht beschädigt werden (das Ihres Nebenmannes schon!).

Bildfrequenz: Um einen guten Spielfluß zu gewährleisten, schaltet der Rechner automatisch von SVGA- auf VGA-Auflösung um, wenn das Spiel in SVGA nicht mehr flüssig läuft.

Flugmodus: Gleichzeitiges Gieren und Rollen kann an- oder ausgeschaltet werden.

Kamera

Opfer: Zeigt den Gegner kurz vor seiner Explosion in Einzelaufnahme.

Rakete: Beim Abschuß einer Rakete wird automatisch auf *Raketen Kamera* umgestellt (siehe auch Kameraeinstellungen).

Autom. Umschaltung: Eine zweite Möglichkeit der automatischen Umschaltung zwischen VGA und SVGA, um den Spielfluß zu optimieren.

Entsperren: Flugkontrollen werden ausgeschaltet, wenn nicht **F1** als Kameraeinstellung gewählt wurde.

Sonstiges

Bildschirmfarbe: Aufleuchten bei Treffer an oder aus.

Cockpit: Cockpit ein oder aus (bessere Übersicht, schnellerer Ablauf des Spiels).

Rütteln: Schiffsvibrationen nach einem Treffer an oder aus.

Audio

Musik: Musik an oder aus.

Sprache: Sprache an oder aus.

Untertitel: Untertitel des Funkverkehrs an oder aus.

Sound FX: Soundeffekte an oder aus.

Rumpeln: Geräusche der Großkampfschiffe an oder aus.

Niveau

Einstellen des Schwierigkeitsgrades zwischen **Neuling** (leicht), **Veteran**, **As** (Standard), **Schwer**, **Wahnsinn** und **Alptraum** (schwer).

Weitere Buttons

Speichern: Neue Einstellungen abspeichern.

Standard: Alle Einstellungen auf die ursprüngliche Standardeinstellung zurück.

Spiel: Wieder zum Flug zurück.

Kalibrieren: Neueinstellung des Joysticks.

36 Die Optionsschirme

Die Kameraeinstellungen

((Hier sind immer die Funktionstasten gemeint))

F1 kehrt aus einer anderen Ansicht zur Sicht nach vorne zurück oder blendet das Cockpit ein oder aus, wenn Sie bereits nach vorne schauen.

F2 links (Backbord).

F3 rechts (Steuerbord).

F4 hinten (Heck) oder Geschützturm.

Strg F4 Sicht nach hinten im linken Monitor (»Rückspiegel«).

F5 Blick aus der Sicht des Sie verfolgenden Schiffes.

F6 *Objekt Kamera*, ermöglicht das Betrachten aller Schiffe in der Umgebung aus der Nähe in Rundumsicht (Achtung! Das Spiel läuft in der Zwischenzeit weiter!). Gedreht wird mit den Pfeiltasten, gezoomt mit **+** und **U**.

F8 *Raketen Kamera* ein oder aus. Beim Start einer Rakete verfolgen Sie deren Flug durch eine Kamera in der Spitze der Rakete.

F9 ungekürzte Einspielung der Explosion des abgeschossenen Gegners.

F10 *Spur Kamera* (richtet Ihr Schiff jeweils auf Ihr Ziel aus).

Schiffstypen

Erklärung

Typ: der Typ des jeweiligen Schiffs

Länge: die Länge des Schiffs in Metern

Masse: die Masse des Schiffs/der Station in metrischen Tonnen

Max. Beschleunigung: die maximale Beschleunigung des Schiffs ohne Nachbrenner, in km/Sekunden^2

Max. YPR: Maximalwerte für die Beweglichkeit des Schiffs

Yaw (Gieren): Drehungen des Schiffs nach links oder rechts

Pitch (Neigen): Neigen des Schiffs nach oben oder unten

Roll (Rollen): Drehen des Schiffs um die Längsachse

Max. Geschwindigkeit: Höchstgeschwindigkeit ohne Nachbrenner

Max. Nachbrennergenschw.: Höchstgeschwindigkeit mit gezündetem Nachbrenner

Nachbrenner Treibstoff: maximale Flugdauer mit gezündetem Nachbrenner in Sekunden

Sprungfähig: mit Hyper-Sprung-Antrieb ausgerüstet ja/nein

Schilde: die jeweilige Schildstärke (entspricht xxx cm Durastahl)

Panzerung: die Panzerung der Schiffe (entspricht xxx cm Durastahl)

Bewaffnung: Geschützart und -zahl des jeweiligen Schiffs oder der Station.

Geschützarten werden im nachfolgenden Abschnitt besprochen.

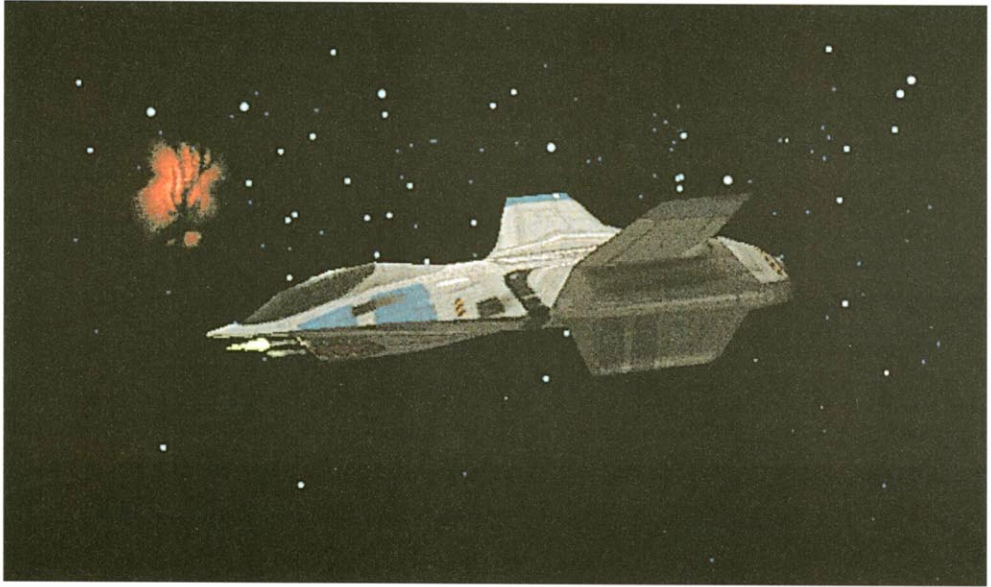
Raketenauflängungen: Menge der Auflängungen für Raketen oder Torpedos eines Schiffes

Torpedeauflängungen: Menge der Pylonen für Lance-Torpedos

Attrappen: Anzahl der Attrappen zum Ablenken gelockter Raketen

Schiffe der Terranischen Konföderation

Arrow



Technische Daten

Typ: leichter Raumjäger

Länge: 20 m

Masse: 13 metrische Tonnen

Max. Beschleunigung: 250 k/s²

Max. YPR: 80/90/90 dps

Max. Geschwindigkeit: 520 kps

Max. Nachbrennerggeschw.: 1400 kps

Nachbrenner Treibstoff: 160 s

Sprungfähig: Nein

Schilde: entspr. 200 cm

Panzerung vorne/hinten: 80 cm

Panzerung rechts/links: 60 cm

Bewaffnung

Geschütze vorne: 2 · Ionen, 2 · Laser

Geschütze hinten: keine

Raketenaufhängungen: 4 · 2

Attrappen: 24



Beschreibung:

Die Arrow ist der kleinste und leichteste Jäger, der zur Zeit in der Flotte der Konföderation eingesetzt wird. Das führt oft dazu, daß sie sowohl von den Kilrathi als auch von den eigenen Leuten unterschätzt wird. Ihre überlegene Wendigkeit und ihre hohe Endgeschwindigkeit machen sie jedoch zu einer höchst gefährlichen Waffe für den Nahkampf und ideal für Aufklärungsmissionen. Aufgrund ihrer geringen Geschützstärke ist die Arrow größeren Jägern etwas unterlegen, aber die hohe Anzahl an verfügbaren Raketen (8) lassen sie sogar für Großkampfschiffe gefährlich werden, wenn sie von einem erfahrenen Piloten geflogen wird. Leider ist die Arrow nur mit IR- oder HS-Raketen ausrüstbar.

Was die Arrow noch besser macht als sie ohnehin schon ist, ist die Möglichkeit, mit ihr den Shelton-Slide durchzuführen (siehe dazu: *Taktiken*), eine Taktik die sich gegen große Gegner bezahlt macht.

40 Schiffstypen

Hellcat V



Technische Daten

Typ: Mittlerer Jäger

Länge: 27 m

Masse: 14 metrische Tonnen

Max. Beschleunigung: 225 k/s²

Max. YPR: 60 dps

Max. Geschwindigkeit: 420 kps

Max. Nachbrennerggeschw.: 1200 kps

Nachbrenner Treibstoff: 155 s

Sprungfähig: Nein

Schilde: entspr. 220 cm

Panzerung vorne/hinten: 100 cm

Panzerung rechts/links: 80 cm

Bewaffnung

Geschütze vorne: 2 · Ionen,
2 · Neutronen

Geschütze hinten: Keine

Raketenaufhängungen: 2 · 3

Attrappen: 24



Beschreibung:

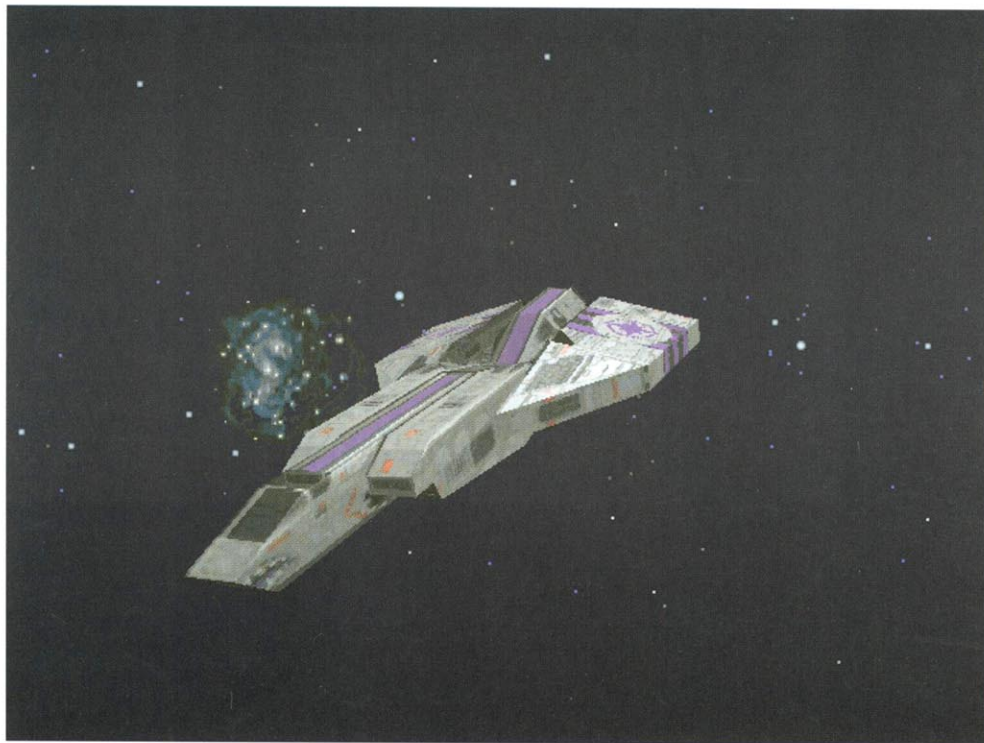
Die Hellcat V ist der Standard-Raumjäger der Konföderation. Durch einen gleichmäßigen und ausgewogenen Aufbau ist dieses Schiff für fast jeden Einsatz geeignet. Die geringere Geschwindigkeit und Wendigkeit gegenüber der Arrow gleicht die Hellcat V durch eine stärkere Panzerung und stärkere Schilde aus.

Zusatz Info:

Entgegen den bisherigen technischen Daten ist die Geschützbewaffnung der Hellcat V umgerüstet worden. Sie hat nun nicht mehr 2 Ionen- und 2 Laser-Geschütze, sondern 2 Ionen- und 2, bisher undokumentierte, Neutronen-Geschütze. Durch diese veränderte Bewaffnung ist das Schiff auch gegen schwere Jäger des Gegners einsetzbar.

42 Schiffstypen

Thunderbolt VII



Technische Daten

Typ: Schwerer Jäger

Länge: 34 m

Masse: 20 metrische Tonnen

Max. Beschleunigung: 200 k/s²

Max. YPR: 50 dps

Max. Geschwindigkeit: 380 kps

Max. Nachbrennerggeschw.: 1000 kps

Nachbrenner Treibstoff: 160 s

Sprungfähig: Nein

Schilde: entspr. 250 cm

Panzerung vorne/hinten: 120 cm

Panzerung rechts/links: 100 cm

Bewaffnung

Geschütze vorne: 2 • Photonen,
2 • Mesonen, 2 • Neutron

Geschütze hinten: 1 • Magnet

Raketenaufhängungen: 2 • 3 und
1 • Torpedo

Attrappen: 24



Beschreibung:

Die Thunderbolt VII ist zur Zeit der schwerste Jäger der konföderierten Streitkräfte. Eine hervorragende Zusammenstellung von Geschützen und Raketen macht sie zum Allround-Talent für alle etwas heißeren Missionen. Dank des Torpedos ist die Thunderbolt VII auch eine hervorragende Wahl, wenn es gegen Großkampfschiffe geht (zumindest solange es nur einzelne sind). Die schlechte Wendigkeit und die unterdurchschnittliche Beschleunigung dieses Schiffs lassen einen Nahkampf mit mehreren leichten Kilrathischen Jägern zwar oft genug zu einem Geduldspiel werden, aber wenn der Pilot seine überlegene Feuerkraft und vor allem sein Heckgeschütz klug einzusetzen weiß, dürfte auch dieses Problem früher oder später zu lösen sein.

44 Schiffstypen

Longbow



Technische Daten

Typ: Bomber

Länge: 38 m

Masse: 22 metrische Tonnen

Max. Beschleunigung: 175 k/s²

Max. YPR: 30/40/30 dps

Max. Geschwindigkeit: 320 kps

Max. Nachbrennerggeschw.: 700 kps

Nachbrenner Treibstoff: 150 s

Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 500 cm

Panzerung vorne/hinten: 300 cm

Panzerung rechts/links: 300 cm

Bewaffnung

Geschütze vorne: 2 · Plasma,
2 · Neutronen

Geschütze hinten: 2 · Partikel

Raketenauflhängungen: 4 · 4 und
2 · 2 Torpedos

Attrappen: 28



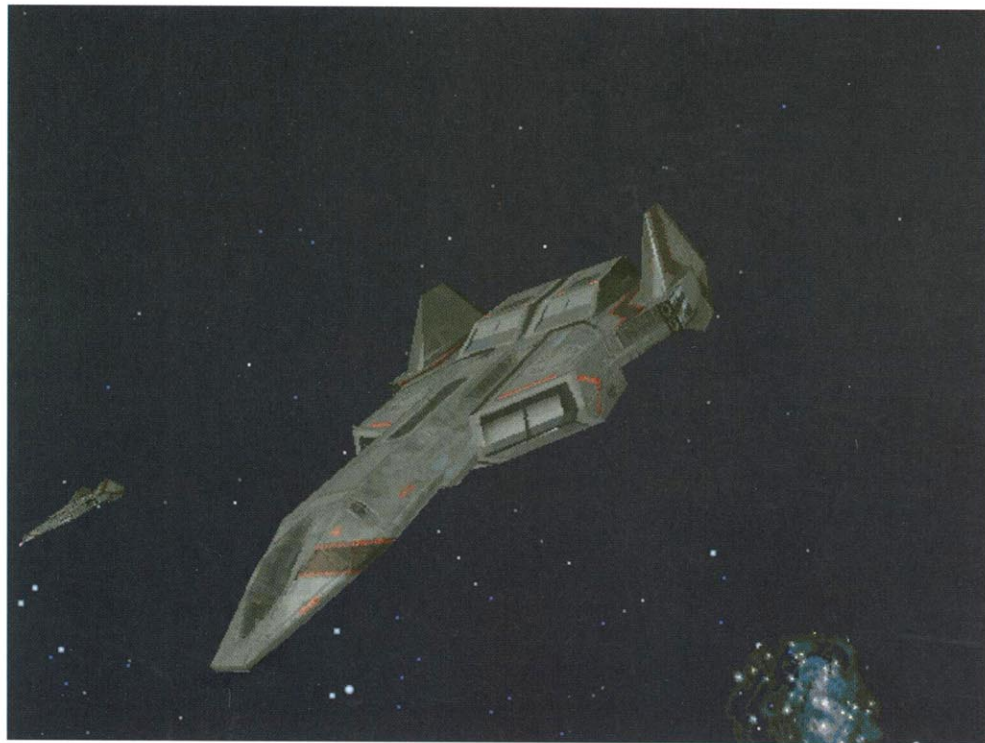
Beschreibung:

Die Longbow ist die konsequente Weiterentwicklung früherer Kampfbomber der Konföderation. Das Haupteinsatzgebiet dieses Schiffs ist es, Großkampfschiffe mit Torpedos auszuschalten oder Sprungpunkte zu verminen und Minengürtel zu legen, was dank des eingebauten Hyper-Sprung-Antriebs auch auf größere Entfernungen möglich ist. Aufgrund der hohen Anzahl an verfügbaren Raketen (16!) und dank dickster Schilde eignet sich die Longbow aber auch zum Einsatz gegen schwerere Jäger. Lediglich der Einsatz gegen leichte Jäger ist nervenaufreibend, da das Schiff mit Abstand das langsamste und schwerfälligste der Flotte ist. Die dichten Schilde und die gute Panzerung verleiten viel zu oft dazu, durch kleinere Schiffe einfach hindurch zu fliegen (obwohl das eigentlich kein normaler Pilot jemals riskieren würde ...).

Neben der Thunderbolt VII kann nur noch die Longbow mit Porcupine-Minen ausgestattet werden. Beachten Sie das, wenn es gilt, solche Einsätze zu fliegen.

46 Schiffstypen

Excalibur



Technische Daten

Typ: Schwerer Jäger –
Experimental-Stadium

Länge: 32 m

Masse: 18 metrische Tonnen

Max. Beschleunigung: 275 k/s²

Max. YPR: 70/75/70 dps

Max. Geschwindigkeit: 500 kps

Max. Nachbrennerggeschw.: 1300 kps

Nachbrenner Treibstoff: 150 s

Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 250 cm

Panzerung vorne/hinten: 110 cm

Panzerung rechts/links: 110 cm

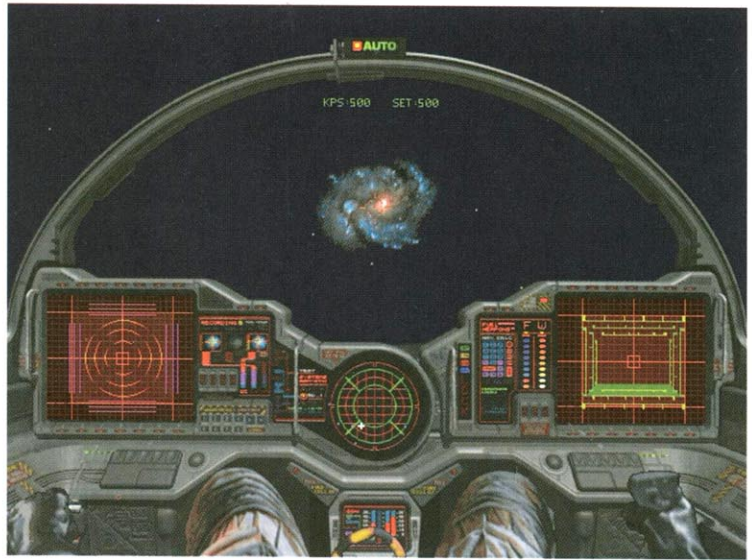
Bewaffnung

Geschütze vorne: 4 · Tachyonen,
2 · Reaper

Geschütze hinten: Keine

Raketenaufhängungen: 4 · 3

Attrappen: 30



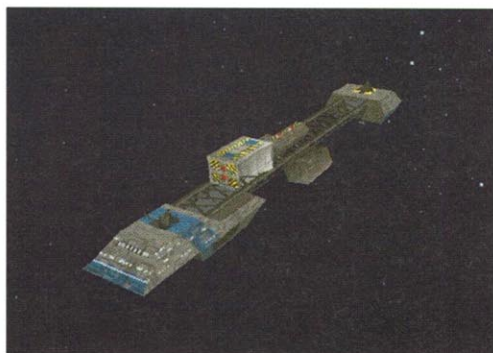
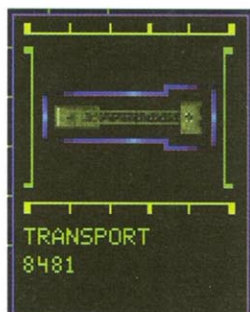
Beschreibung:

Die Excalibur ist ein schwerer Jäger, der sich zur Zeit gerade im Versuchs- und Entwicklungsstadium befindet. Die Excalibur ist ein echtes Allround-Talent, das für jeden Einsatz geeignet ist. Dank der hohen Endgeschwindigkeit und der guten Beweglichkeit stellen Darkets kaum eine ernsthafte Bedrohung mehr dar, und dank der hervorragenden Bewaffnung und Panzerung müssen sich selbst schwerste Jäger und Großkampfschiffe vor ihr in acht nehmen. Solange über das Schiff noch immer ein Mantel des Schweigens gelegt wird, dürfen sich als Haupteinsatzgebiet aber auf jeden Fall verdeckte Missionen anbieten, zumal das Schiff ja ohnehin im richtigen Einsatz getestet werden muß.

Die Excalibur ist neben der Arrow das einzige Schiff, das den sogenannten Shelton-Slide ausführen kann. Mehr darüber im Kapitel **Taktiken**.

48 Schiffstypen

Weitere Schiffsklassen der konföderierten Streitkräfte Transporter (Transport)



Länge: 160 m
Masse: 2300 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 10 k/s²
Max. YPR: 5 dps
Max. Geschwindigkeit: 100 kps
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 2000 cm
Panzerung vorne/hinten: 300 cm
Panzerung rechts/links: 300 cm

Bewaffnung

Geschütze: 2 Geschütztürme (Laser)
Raketenaufhängungen: keine

Zerstörer (Destroyer)



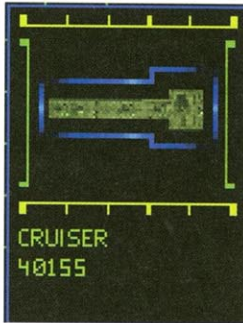
Länge: 490 m
Masse: 19 000 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 10 k/s²
Max. YPR: 5 dps
Max. Geschwindigkeit: 200 kps
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 2000 cm
Panzerung vorne/hinten: 1000 cm
Panzerung rechts/links: 1000 cm

Bewaffnung

Geschütze: 9 Geschütztürme (Laser)
Raketenaufhängungen: keine

Kreuzer (Cruiser)



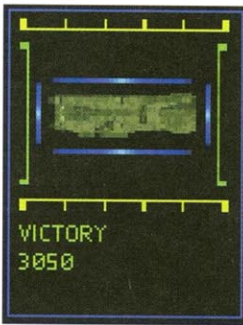
Länge: 530 m
Masse: 18 200 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 10 k/s²
Max. YPR: 5 dps
Max. Geschwindigkeit: 150 kps
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 3000 cm
Panzerung vorne/hinten: 1000 cm
Panzerung rechts/links: 1000 cm

Bewaffnung

Geschütze: 12
 Geschütztürme (Laser)
Raketenaufhängungen: keine

Leichter Träger (Light Carrier)



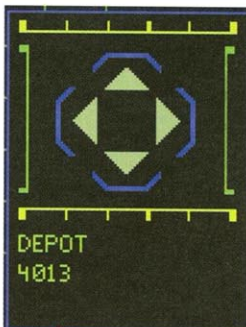
Länge: 720 m
Masse: 28 000 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 10 k/s²
Max. YPR: 5 dps
Max. Geschwindigkeit: 120 kps
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 3000 cm
Panzerung vorne/hinten: 1000 cm
Panzerung rechts/links: 1000 cm

Bewaffnung

Geschütze: 11
 Geschütztürme (Laser)
Raketenaufhängungen: keine

Nachschub-Depot (Supply Depot)



Länge: 1425 m
Masse: 585.000 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 0
Max. YPR: 0
Max. Geschwindigkeit: 0
Sprungfähig: Nein

Schilde: keine
Panzerung vorne/hinten: 10.000 cm
Panzerung rechts/links: 10.000 cm

Bewaffnung: keine

50 Schiffstypen

Raumstation (Star Base)



Länge: 2500 m
Masse: 650 000 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 10 k/s²
Max. YPR: 5 dps
Max. Geschwindigkeit: 150 kps
Sprungfähig: Nein

Schilde: entspr. 4000 cm
Panzerung vorne/hinten: 1000 cm
Panzerung rechts/links: 1000 cm

Bewaffnung: keine

Schiffe des Kilrathischen Imperiums

Darket



Technische Daten

Typ: leichter Raumjäger
Länge: 24 m
Masse: 12 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 250 k/s²
Max. YPR: 90/80/90 dps
Max. Geschwindigkeit: 520 kps
Max. Nachbrenner-geschw.: 1350 kps
Sprungfähig: Nein

Schilde: entspr. 80 cm
Panzerung vorne/hinten: 60 cm
Panzerung rechts/links: 40 cm

Bewaffnung

Geschütze vorne: 2 · Meson
Geschütze hinten: keine
Raketenaufhängungen: 1 · 2 (HS)
Attrappen: 6

Beschreibung:

Die Darket ist der leichteste und schnellste Jäger, mit dem die Kilrathi im Augenblick aufwarten können. Auch wenn ein einzelnes Exemplar einen guten Piloten nur zum Lächeln bringt, kann ein ganzes Rudel von ihnen selbst dem größten As gefährlich werden. Die hohe Beweglichkeit und Geschwindigkeit dieses Jägers machen ihn für langsamere Schiffe (Transporte, Bomber) zu einer tödlichen Gefahr.

Dralthi IV



Technische Daten

Typ: mittlerer Raumjäger
Länge: 31 m
Masse: 15 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung:
 200 k/s^2
Max. YPR: 55/65/55 dps
Max. Geschwindigkeit:
 430 kps
**Max. Nachbrenner-
 geschw.:** 1100 kps
Sprungfähig: Nein

Schilde: entspr. 120 cm
Panzerung vorne/hinten:
 80 cm
Panzerung rechts/links:
 60 cm

Bewaffnung

Geschütze vorne:
 2 · Meson, 1 · Partikel
Geschütze hinten: keine
Raketenaufhängungen:
 1 · 4 (IR)
Attrappen: 6

Beschreibung:

Die neueste Version dieses klassischen kilrathischen Jägers wurde noch einmal verbessert und erreicht nun in fast allen Punkten beinahe die Leistung einer Hellcat V. Der Dralthi ist zwar alleine nicht unbedingt eine unüberwindbare Gefahr, aber er sollte auch nicht unterschätzt werden, da viele kilrathische Piloten sehr gut mit ihm umzugehen wissen. Man sollte sich also baldmöglichst an diesen Jäger gewöhnen, da man ihn häufiger zu Gesicht bekommen wird.

Vaktoth



Technische Daten

Typ: schwerer Raumjäger
Länge: 36 m
Masse: 19 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung:
 150 k/s^2
Max. YPR: 45/55/40 dps
Max. Geschwindigkeit:
 380 kps
**Max. Nachbrenner-
 geschw.:** 950 kps
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 200 cm

Panzerung vorne/hinten:
 100 cm
Panzerung rechts/links:
 100 cm

Bewaffnung

Geschütze vorne:
 1 · Tachyonen, 2 · Plasma,
 2 · Ionen
Geschütze hinten:
 2 · Meson
Raketenaufhängungen:
 2 · 4 (FF)
Attrappen: 8

52 Schiffstypen

Beschreibung:

Die Vaktoth ist wahrscheinlich einer der gefährlichsten Gegner, denen Sie auf Ihren Missionen begegnen können. Die starke Panzerung und die leistungsfähigen Schilde machen ihn schwer angreifbar. Die ungewöhnlich starke **Bewaffnung** macht ihn zusätzlich dazu noch zu einer tödlichen Gefahr für leichte Jäger und unbewegliche Transportschiffe. Als wunden Punkt sollte man sich bei der Vaktoth möglichst immer die Seiten aussuchen, um den gefährlichen Heckgeschützen ausweichen zu können.

Strakha



Technische Daten

Typ: Tarnkappenjäger

Länge: 30 m

Masse: 16 metrische Tonnen

Max. Beschleunigung:

250 k/s²

Max. YPR: 70/80/70 dps

Max. Geschwindigkeit:

480 kps

**Max. Nachbrenner-
geschw.:** 1200 kps

Sprungfähig: Nein

Schilde: entspr. 60 cm

Panzerung vorne/hinten:

40 cm

Panzerung rechts/links:

20 cm

Bewaffnung

Geschütze vorne:

2 · Meson, 2 · Laser

Geschütze hinten: keine

Raketenaufhängungen:

1 · 5 (FF)

Attrappen: 6

Beschreibung:

Der Strakha ist ein Tarnkappenjäger der Kilrathi. Das gefährlichste an ihm ist die Fähigkeit, gänzlich vom Radar verschwinden zu können. Die Piloten versuchen dann meist, getarnt ans Heck des gegnerischen Schiffs zu kommen und enttarnen sich dann, um feuern zu können.

Genau in diesem Moment sind die Strakhas am verwundbarsten, da der Tarnmechanismus der Jäger zuviel Energie braucht, um auch noch leistungsfähige Schilde versorgen zu können.

Das kilrathische Fliegeras »Stalker« fliegt übrigens eine etwas modifizierte Strakha, die mit zwei starken Plasma-Kanonen ausgerüstet ist. Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie ihn jemals treffen sollten.

Paktahn



Technische Daten

Typ: Bomber
Länge: 37 m
Masse: 30 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung:
 100 k/s^2
Max. YPR: 35/40/35 dps
Max. Geschwindigkeit:
 340 kps
**Max. Nachbrenner-
 geschw.:** 600 kps
Sprungfähig: Nein

Schilde: entspr. 300 cm

Panzerung vorne/hinten:

180 cm / 110 cm

Panzerung rechts/links:

180 cm

Bewaffnung

Geschütze vorne: 2 · Ionen,
4 · Plasma

Geschütze hinten:

1 · Magnet

Raketenaufhängungen:

2 · 3 und 2 · 4 (FF)

Torpedoaufhängungen:

2 · 3

Attrappen: 6

Beschreibung:

Die Paktahn ist das Longbow-Äquivalent der Kilrathi. Dieser schwere Bomber ist weitgehend dafür konstruiert worden, um Torpedo- und Raketenangriffe gegen Großkampfschiffe der Konföderation zu fliegen.

Was diese Bomber so gefährlich macht, ist zum einen die Jägereskorte, die sie fast immer begleitet und zum anderen die hohe Anzahl an Raketen, mit der die Paktahn ausgestattet ist. Die sehr starken Schilde machen die Paktahn schwer angreifbar, obwohl man sie mit einem schnellen Jäger mit Leichtigkeit ausmanövrieren kann.

Sorthak



Technische Daten

Typ: schwerer Raumjäger
(unbekannter Typ!)

Länge: ca. 70 m

Masse: unbekannt

Max. Beschleunigung:
unbekannt

Max. YPR: unbekannt

Max. Geschwindigkeit:
ca. 430 kps

**Max. Nachbrenner-
geschw.:** unbekannt

Sprungfähig: vermutlich

Schild: sehr stark

Panzerung vorne/hinten:
unbekannt

Panzerung rechts/links:
unbekannt

Bewaffnung

Geschütze vorne:
4 · Plasma, 2 · Reaper

Geschütze hinten:
2 · Meson Blaster

Raketenaufhängungen:
unbekannt

Torpedoaufhängungen:
vermutlich 1

Attrappen: unbekannt

Beschreibung:

Die Sorthak ist ein noch nicht genau identifizierter neuer Jäger der Kilrathi, der diesen Namen schon fast nicht mehr verdient. Vom Aussehen ähnelt er einer Kreuzung zwischen einem Vaktoth und einer Korvette. Er ist auch genauso gefährlich. Da keine genauen Daten über dieses Schiff bekannt sind, lassen sich auch kaum Tips für einen Angriff geben. Es empfiehlt sich jedoch, diesen Gegner von der Seite her anzugreifen, um den Heckgeschützen ausweichen zu können. Außerdem sollten Raketen nur in Salven abgefeuert werden.

Asteroiden-Jäger



Technische Daten

Typ: getarnter mittlerer
Raumjäger (unbekannter
Typ!)

Länge: unbekannt

Masse: unbekannt

Max. Beschleunigung:
unbekannt

Max. YPR: unbekannt

Max. Geschwindigkeit:
ca. 450 kps

**Max. Nachbrenner-
geschw.:** unbekannt

Sprungfähig: Nein

Schild: unbekannt

Panzerung vorne/hinten:
sehr dick

Panzerung rechts/links:
sehr dick

Bewaffnung

Geschütze vorne:
2 · Meson, 2 · Reaper

Geschütze hinten: Keine

Raketenaufhängungen:
15 Minen

Attrappen: unbekannt

Beschreibung:

Dieser als Asteroid getarnte Raumjäger dient den Kilrathi hauptsächlich als Spionageschiff, aber er wird wohl auch für Hinterhalte und Fallen verwendet. Die Bewaffnung dieses Schiffs eigentlich nichts Besonderes, aber seine durch die Asteroidenhülle verstärkte Panzerung ist unglaublich schwer zu durchdringen.

Ekapshi



Technische Daten

Typ: Atmosphären-Jäger

Länge: unbekannt

Masse: unbekannt

Max. Beschleunigung:
unbekannt

Max. YPR: unbekannt

Max. Geschwindigkeit:
unbekannt

**Max. Nachbrenner-
geschw.:** unbekannt

Sprungfähig: nein

Schilder: schwach

Panzerung vorne/hinten:
unbekannt

Panzerung rechts/links:
unbekannt

Bewaffnung

Geschütze vorne: 2 · Meson
Blaster, 4 · Laser

Geschütze hinten: keine
Raketenaufhängungen:
unbekannt

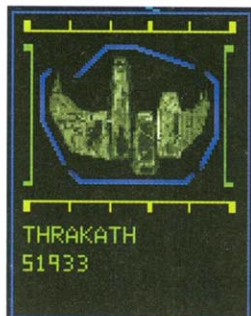
Attrappen: unbekannt

Beschreibung:

Der Ekapshi ist der einzige Jäger der Kilrathi, der für einen Atmosphärenkampf konstruiert wurde. Zwar sind die meisten Raumjäger in der Atmosphäre von Planeten flugtauglich, aber diese Jäger übertreffen bei einem Luftkampf an Wendigkeit jeden Jäger der Konföderation bei weitem.

Trotz dieser hohen Beweglichkeit sind die Jäger aber keine allzu große Gefahr, wenn man sie sich einzeln vornimmt und sich dabei tunlichst von der Oberfläche des Planeten fernhält.

Bloodfang



Technische Daten

Typ: schwerer Raumjäger – Experimental-Stadium (unbekannter Typ!)

Länge: ca. 60 m

Masse: unbekannt

Max. Beschleunigung: unbekannt

Max. YPR: unbekannt

Max. Geschwindigkeit: ca. 500 kps

Max. Nachbrenner-geschw.: unbekannt

Sprungfähig: ja

Schilde: stark

Panzerung vorne/hinten: unbekannt

Panzerung rechts/links: unbekannt

Bewaffnung

Geschütze vorne:

3 · Tachyonen, 2 · Plasma

Geschütze hinten: Keine

Raketenauflösungen: 2 · 4

Attrappen: ca. 30

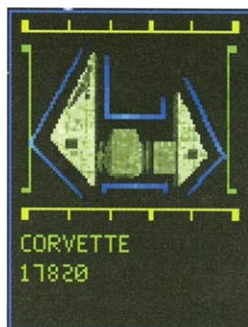
Beschreibung:



Die Bloodfang ist ein experimenteller Jäger der Kilrathi, der der Excalibur in nichts nachsteht. Ausgestattet mit großer Feuerkraft und starken Schilden sowie einer relativ hohen Endgeschwindigkeit ist die Bloodfang mit Abstand der gefährlichste Jäger in der kilrathischen Flotte. Bei diesem Schiff gilt, ähnlich wie bei der Sorthak, die Devise: *nur weg!* Es wird übrigens berichtet, daß Prinz Thrakhath höchstpersönlich diesen neuen Jäger zu Testzwecken fliegt (siehe dazu *kilrathische Fliegerasse*).

Weitere kilrathische Schiffstypen

Korvette (Corvette)



Technische Daten

Länge: 110 m

Masse: 5500 metrische
Tonnen

Max. Beschleunigung:
20 k/s²

Max. YPR: 5 dps

Max. Geschwindigkeit:
200 kps

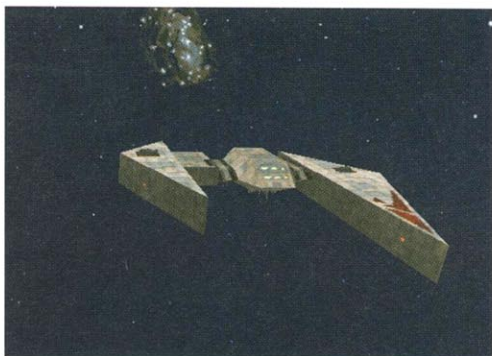
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 1000 cm

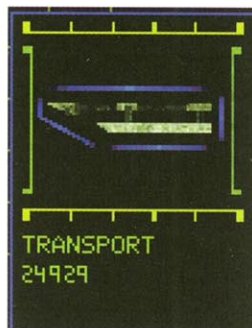
Panzerung vorne/hinten:
500 cm

Panzerung rechts/links:
500 cm

Bewaffnung: 5 Geschütz-
türme (4 Laser, 1 Nukleid
am Heck)



Transporter (Transport/Tanker)

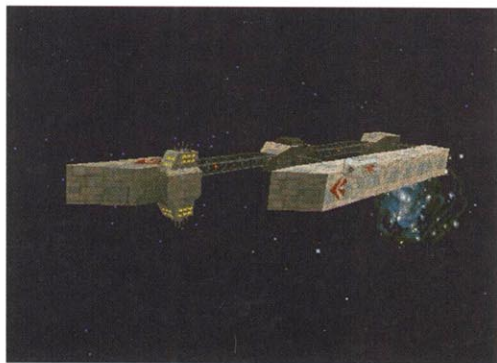


Technische Daten

Länge: 150 m
Masse: 2100 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 10 k/s²
Max. YPR: 5 dps
Max. Geschwindigkeit: 100 kps
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 2000 cm
Panzerung vorne/hinten: 300 cm
Panzerung rechts/links: 300 cm

Bewaffnung: 3 Geschütztürme (Laser)



Leichter Zerstörer (Light Destroyer)



Technische Daten

Länge: 450 m
Masse: 17 000 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 100 k/s²
Max. YPR: 15 dps
Max. Geschwindigkeit: 180 kps
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 1500 cm
Panzerung vorne/hinten: 1000 cm
Panzerung rechts/links: 1000 cm

Bewaffnung: 8 Geschütztürme (Laser)

Schwerer Zerstörer (Heavy Destroyer)

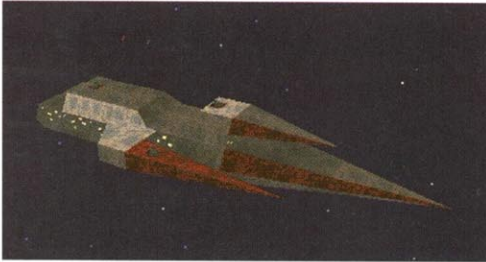


Technische Daten

Länge: 530 m
Masse: 19 000 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 200 k/s^2
Max. YPR: 20 dps
Max. Geschwindigkeit: 180 kps
Sprungfähig: Ja

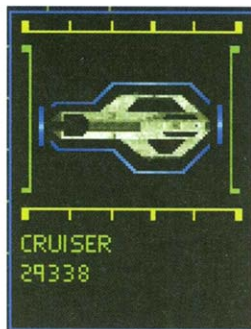
Schilde: entspr. 2000 cm
Panzerung vorne/hinten: 1000 cm
Panzerung rechts/links: 1000 cm

Bewaffnung: 10 Geschütztürme (Laser), 2 Geschütztürme (Photonen)



60 Schiffstypen

Kreuzer (Cruiser)



Technische Daten

Länge: 550 m
Masse: 23 000 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 20 k/s^2
Max. YPR: 5 dps
Max. Geschwindigkeit: 150 kps
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 3000 cm
Panzerung vorne/hinten: 1000 cm
Panzerung rechts/links: 1000 cm

Bewaffnung: 15 Geschütztürme (Laser)



Träger (Carrier)



Technische Daten

Länge: 920 m
Masse: 100 000 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 10 k/s^2
Max. YPR: 5 dps
Max. Geschwindigkeit: 100 kps
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 2000 cm
Panzerung vorne/hinten: 1000 cm
Panzerung rechts/links: 1000 cm

Bewaffnung: 8 Geschütztürme (Laser)

Panzerschiff (Dreadnaught)



Technische Daten

Länge: 2200 m
Masse: 290 000 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 10 k/s²
Max. YPR: 5 dps
Max. Geschwindigkeit: 100 kps
Sprungfähig: Ja

Schilde: entspr. 8000 cm
Panzerung vorne/hinten: 1500 cm
Panzerung rechts/links: 1500 cm
Bewaffnung: 38 Geschütztürme (Laser)

Nachschub-Depot (Supply Depot)

Technische Daten

Länge: 1600 m
Masse: 602 000 metrische Tonnen
Max. Beschleunigung: 0 k/s²
Max. YPR: 0 dps
Max. Geschwindigkeit: 0 kps
Sprungfähig: Nein

Schilde: Keinen
Panzerung vorne/hinten: 11 200 cm
Panzerung rechts/links: 11 200 cm
Bewaffnung: Keine



62 Schiffstypen

Raumstation (Star Base)

Technische Daten

Länge: 5200 m

Masse: 722 000 metrische
Tonnen

Max. Beschleunigung:
 0 k/s^2

Max. YPR: 0 dps

Max. Geschwindigkeit:
 0 kps

Sprungfähig: Nein

Schilde: entspr. 1000 cm

Panzerung vorne/hinten:
1000 cm

Panzerung rechts/links:
1000 cm

Bewaffnung: 1 Geschütz-
turm (Laser)

Bewaffnung

Die Kenntnis der Stärken und Schwächen der eigenen Bewaffnung und der des Gegners ist entscheidend für den Ausgang jedes Kampfes. Aus diesem Grund sollten Sie sich auch in aller Ruhe einmal durchlesen, was für Eigenschaften jede einzelne Waffe besitzt. So bereiten Sie sich optimal auf jeden Gegner vor.

Energiewaffen

Energiegeschütze sind die Hauptbewaffnung aller Raumschiffe bei Wing Commander 3. Trotz der höheren Durchschlagskraft von Raketen sind Energiewaffen unverzichtbar, da sie keine Munition benötigen.

Erklärung

Durchschlagskraft: Durchdringung von Schilden oder Panzerung in cm pro Schuß (gemessen in Durastahl).

Energieverbrauch: Verbrauch pro Schuß in Nano Joule.

Reichweite: Reichweite der Geschütze in km.

Feuerrate: Zeitdauer bis zum nächsten möglichen Schuß des Geschützes in Sekunden.

Strahlfarbe: Charakteristische Farbe des jeweiligen Geschützstrahls.

Laser (Laser Cannon)

Laser sind noch immer die klassischsten Geschütze. Sie sind hauptsächlich als Türme auf Großkampfschiffen zu finden. Seine überragende Reichweite macht den Laser zur hervorragenden »Erstschlagwaffe« gegen jeden Jäger und gegen die Geschütztürme von Großkampfschiffen.

Durchschlagskraft: 1,8 cm

Energieverbrauch: 10 nJ

Reichweite: 5000 km

Feuerrate: 0,25 s

Strahlfarbe: rot

64 Bewaffnung

Photonenkanone (Photon Cannon)

Die Photonenkanone wird lediglich in der Thunderbolt VII verwendet und bietet eine gute Durchschlagskraft, hat aber leider einen relativ hohen Energieverbrauch und eine sehr langsame Feuerrate.

Durchschlagskraft: 3,2 cm

Energieverbrauch: 30 nJ

Reichweite: 4500 km

Feuerrate: 0,45 s

Strahlfarbe: gelb

Ionenkanone (Ion Cannon)

Ionenkanonen werden sowohl von der Konföderation als auch von den Kilrathi relativ häufig eingesetzt. Sie besitzen zwar ähnliche Daten wie die Photonenkanone, aber ihre Feuerrate ist etwas höher.

Durchschlagskraft: 3,0 cm

Energieverbrauch: 30 nJ

Reichweite: 4500 km

Feuerrate: 0,35 s

Strahlfarbe: blau

Mesonenblaster (Meson Blaster)

Der Meson Blaster ist die am häufigsten von den Kilrathi verwendete Energiewaffe überhaupt. Fast jeder Jäger ist damit ausgerüstet, da der Meson Blaster trotz einer hohen Durchschlagskraft nur sehr wenig Energie verbraucht.

Durchschlagskraft: 3,5 cm

Energieverbrauch: 16 nJ

Reichweite: 4500 km

Feuerrate: 0,40 s

Strahlfarbe: grün

Reaperkanone (Reaper Cannon)

Die Reaperkanone wird im Augenblick nur in die Excalibur eingebaut, aber dort werden Sie sie sehr schnell lieben lernen. Die Reapergeschosse sind nämlich besonders gegen die Schilde gegnerischer Schiffe wirksam, so daß diese sich nur noch langsam regenerieren.

Durchschlagskraft: 3,5 cm

Energieverbrauch: 17 nJ

Reichweite: 4500 km

Feuerrate: 0,30 s

Strahlfarbe: rosa

Nukleidkanone (Particle Cannon)

Eine gute Waffe, die hohe Durchschlagskraft und gute Reichweite mit geringem Energieverbrauch vereint.

Durchschlagskraft: 4,3 cm

Energieverbrauch: 22 nJ

Reichweite: 4200 km

Feuerrate: 0,40 s

Strahlfarbe: hellblau

Magnetkanone (Mass Driver Cannon)

Der größte Vorteil der Magnetkanone ist ihre hervorragende Durchschlagskraft, trotz des geringen Energieverbrauchs. Ihr großer Nachteil ist jedoch die geringe Reichweite, die sie nur für den absoluten Nahkampf brauchbar macht.

Durchschlagskraft: 4,5 cm

Energieverbrauch: 12 nJ

Reichweite: 2000 km

Feuerrate: 0,30 s

Strahlfarbe: weiß

Neutronenkanone (Neutron Gun)

Die Neutronenkanone wurde nachträglich in die Hellcat V eingebaut, um deren Feuerkraft zu erhöhen. Ihre Leistung entspricht im großen und ganzen der Nukleidkanone, bis auf die geringere Reichweite.

Durchschlagskraft: ca. 4,5 cm

Energieverbrauch: ca. 20 nJ

Reichweite: ca. 1500 km

Feuerrate: ca. 0,40 s

Strahlfarbe: orange

Plasmageschütz (Plasma Gun)

Das Plasmageschütz hat mit die höchste Durchschlagskraft von allen Energiegeschützen, hat aber leider auch eine relativ geringe Feuerrate.

Durchschlagskraft: 6,7 cm

Energieverbrauch: 44 nJ

Reichweite: 3000 km

Feuerrate: 0,50 s

Strahlfarbe: türkis

66 Bewaffnung

Tachyonen Geschütz (Tachyon Gun)

Die Tachyonenkanone ist das mächtigste Geschütz, mit dem man Raumjäger ausrüsten kann. Es ist, wie die Reaper-Kanone, nur in der Excalibur zu finden, die gleich vier davon spendiert bekommen hat. Die unglaubliche Durchschlagskraft muß allerdings mit einem relativ hohen Energieverbrauch und einer geringen Reichweite bezahlt werden. Trotzdem, die beste Waffe die Sie bekommen können.

Durchschlagskraft: 7,0 cm

Energieverbrauch: 40 nJ

Reichweite: 3200 km

Feuerrate: 0,35 s

Strahlfarbe: grau

Raketen

Neben den Energiewaffen ist die Raketenbewaffnung, zu der auch Torpedos und Minen zählen, eine optimale Ergänzung der Jägerbewaffnung. Verschiedenste Zielmechanismen machen das »Aufschalten« auf ein Ziel oft relativ einfach. Die Zielmechanismen sind in der Regel so zuverlässig, daß ein Gegner (oder man selbst) sich lediglich durch das Abwerfen sogenannter Attrappen vor einem Einschlag retten kann. Dies gilt natürlich nur für die »gelenkten« Raketen. Ungelenkte Raketen (Dumb Fire), Torpedos und Minen können nicht abgelenkt werden. Treffen sie, dann explodieren sie auch.

Erklärung

Durchschlagskraft: Durchschlagskraft der Rakete durch Durastahl in cm.

Beschleunigung: Beschleunigung der Rakete in km/s^2 .

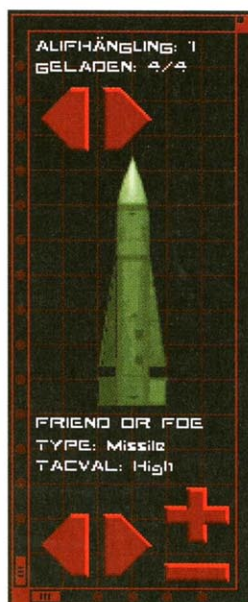
Geschwindigkeit: Höchstgeschwindigkeit der Rakete in km pro Sekunde (kps).

Lebensdauer: Zeitraum bis sich das Geschloß selbst zerstört.

Manövrierfähigkeit: Beweglichkeit der Rakete in Grad pro Sekunde (dps).

Zielsystem: Art des Zielerfassungssystems.

Zielerfassungsdauer: Zeitraum in Sekunden, bis das Zielsystem den Gegner erfaßt hat.



Freund-Feind-Rakete Pilum (FF)

Die Pilum-Rakete ist die am einfachsten zu handhabende Rakete für Jäger. Einmal abgefeuert, sucht sich die Rakete selbständig das nächste Schiff, das nicht auf das von ihr ausgesendete Freund-Feind-Signal reagiert. Der einzige Nachteil ist, daß die Rakete auch konföderierte Schiffe mit defektem Kommunikationssystem als Feinde betrachtet. Das führt im schlimmsten Fall dazu, daß man seinen Flügelmann oder sich selbst abschießt. Die Pilum ist zwar am einfachsten zu handhaben, ist allerdings auch die Rakete mit der geringsten Durchschlagskraft und der geringsten Geschwindigkeit.

Durchschlagskraft: 25 cm
Beschleunigung: 800 km/s²
Geschwindigkeit: 1200 kps
Lebensdauer: 20 s
Manövrierfähigkeit: 80 dps
Zielsystem: Freund-Feind-Kennung per Kommunikationssystem
Zielerfassungsdauer: 0 s

Bilderkennungsrakete Spiculum (IR)

Die Spiculum-Rakete arbeitet nach dem Bilderkennungssystem, das heißt, sie erkennt die Form des »aufgeschalteten« Schiffs und verfolgt dieses dann bis sie einschlägt oder sich selbst zerstört. Wird das Ziel vorher zerstört, sucht sich die Rakete ein neues Ziel, falls es noch ein Schiff gleicher Bauart in der Nähe gibt.

Durchschlagskraft: 35 cm
Beschleunigung: 600 km/s²
Geschwindigkeit: 1600 kps
Lebensdauer: 15 s
Manövrierfähigkeit: 80 dps
Zielsystem: Mustererkennung des Ziels
Zielerfassungsdauer: 1 s





Hitzesuchende Rakete Javelin (HS)

Die Javelin-Rakete verfolgt ihr Ziel nach der Wärmeabstrahlung von dessen Triebwerke. Aus diesem Grund kann die Rakete sich auch nur dann auf das Ziel »aufschalten«, wenn die Triebwerke des Jägers im Zielbereich sind. Die Javelin hat die höchste Durchschlagskraft und die höchste Geschwindigkeit von allen gelenkten Raketen. Der Javelin kann kein kilrathischer Jäger mehr davonfliegen, selbst mit Nachbrenner.

Durchschlagskraft: 40 cm

Beschleunigung: 800 km/s²

Geschwindigkeit: 2000 kps

Lebensdauer: 10 s

Manövrierfähigkeit: 80 dps

Zielsystem: Wärmesuchkopf zur Erfassung der Triebwerkshitze

Zielerfassungsdauer: 2 s

Ungelenkte Rakete Dart (DF)

Die Dart hat die höchste Durchschlagskraft und Geschwindigkeit von allen Raketen, mit einer Salve Dart-Raketen kann man unter Umständen sogar ein Großkampfschiff vernichten, wenn man dessen Schilde schon vorher etwas bearbeitet hat. Die hohe Geschwindigkeit und die kurze Lebensdauer der Rakete machen sie auf kurze Distanz zu einem hervorragenden Mittel gegen anfliegende Jäger. Ihr einziger Nachteil ist, daß die Rakete ungelenkt ist, das heißt, einmal abgefeuert, fliegt die Rakete immer geradeaus und explodiert entweder im Ziel oder zerstört sich selbst.

Durchschlagskraft: 80 cm

Beschleunigung: 1000 km/s²

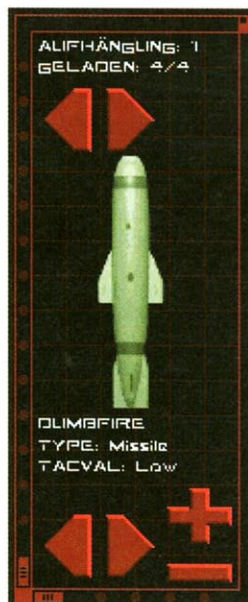
Geschwindigkeit: 3000 kps

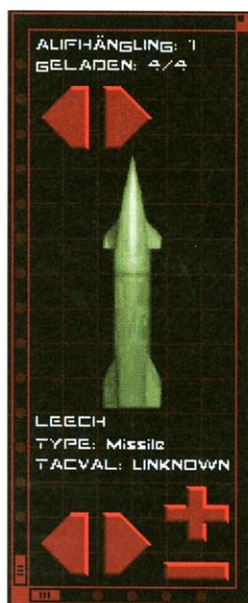
Lebensdauer: 3 s

Manövrierfähigkeit: 0 dps

Zielsystem: Keines

Zielerfassungsdauer: 0 s





Leech-Rakete

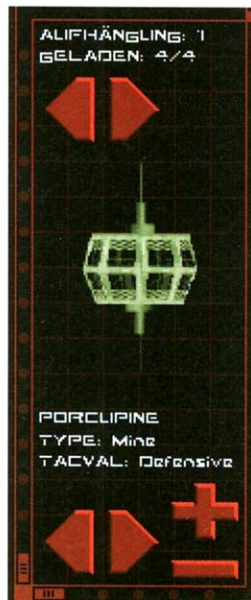
Die Leech-Rakete ist ein kleines technisches Wunderwerk. Sie ist nicht mit einem Explosivkopf ausgestattet, sondern ist vollgepackt mit Elektronik. Einmal im Ziel eingeschlagen, zieht die Rakete dem Ziel immer mehr Energie ab, so daß auch ein schwerer Jäger innerhalb kürzester Zeit bewegungs- und wehrlos im All treibt und ein leichtes Ziel abgibt. Leider ist die Leech nicht gegen Großkampfschiffe einsetzbar, aber gegen schwere Jäger wie die Vaktoth oder Sorthak ist sie unbezahlbar.

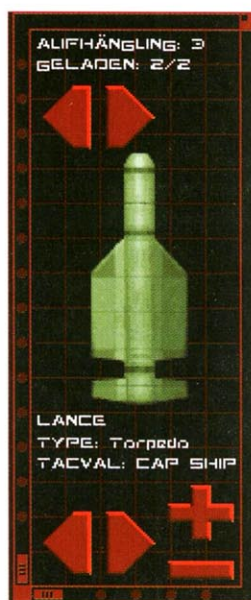
Durchschlagskraft: Keine
Beschleunigung: 800 km/s²
Geschwindigkeit: 1400 kps
Lebensdauer: 20 s
Manövrierfähigkeit: 80 dps
Zielsystem: Energiepeilung
Zielerfassungsdauer: 2 s

Porcupine Mine

Die Porcupine Mine ist die Standardmine der Konföderation und wird häufig zur Sicherung von Hypersprungpunkten oder zur Absicherung von Frontabschnitten eingesetzt. Um nicht eigene Schiffe in Gefahr zu bringen, zerstört sich die Mine nach 30 Minuten selbst. Die kilrathische Variante ist den Daten nach identisch.

Durchschlagskraft: 10 cm
Beschleunigung: 200 km/s²
Geschwindigkeit: 100 kps
Lebensdauer: 30 min
Manövrierfähigkeit: 20 dps
Zielsystem: Keines
Zielerfassungsdauer: 0 s





Lance Torpedo

Torpedos werden sowohl von den Konföderierten als auch von den kilrathischen Einheiten zur Zerstörung von Großkampfschiffen eingesetzt. Da das Torpedo jeden Schutzschild einfach durchdringen kann, ist es mit ihm ein leichtes, selbst einen Träger mit nur einem Treffer zu vernichten. Der große Nachteil des Torpedos sind die 12 Sekunden, die es braucht, bis es das Ziel erfasst und die richtige Frequenz zur Durchdringung des Schutzschilds gefunden hat. Danach ist es allerdings durch nichts aufzuhalten, es kann nicht einmal mehr abgeschossen werden.

Durchschlagskraft: 800 cm

Beschleunigung: 200 km/s²

Geschwindigkeit: 1000 kps

Lebensdauer: 14 s

Manövrierfähigkeit: 20 dps

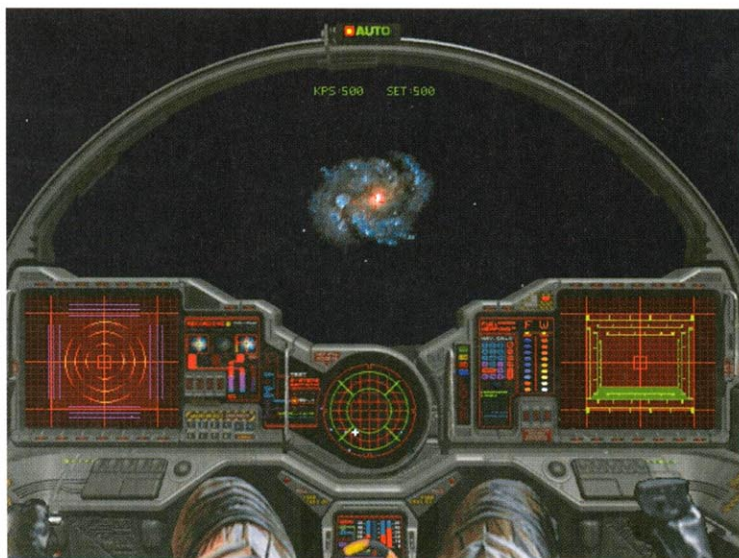
Zielsystem: Mustererkennung des Ziels

Zielerfassungsdauer: 12 s

Die Instrumente im Cockpit

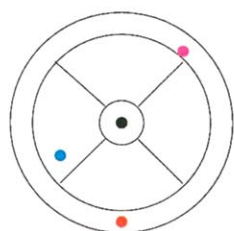
Der Blick aus dem Cockpit lässt sich mit der Taste **[F1]** verändern oder im Optionsmenü fest einstellen. Wenn Sie das Cockpit ausblenden, dann haben Sie ein größeres Sichtfeld, und das Spiel läuft etwas schneller.

Die Blickrichtungen und Ansichten aus dem Cockpit lassen sich mit den Tasten **[F2]**, **[F3]** und **[F4]** nach links, rechts und hinten steuern. Weitere Blickwinkel sind im Kapitel **Die Optionsschirme** aufgeführt.



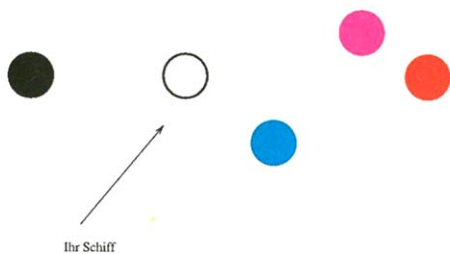
In der Mitte des Blickfeldes sehen Sie im Head-Up-Display eine Zielvorrichtung. Der Computer wählt als neues Ziel immer dasjenige, das Ihrer Position am nächsten ist. Mit der Taste **L** können Sie den Zielcomputer auf ein Ziel einstellen und ihre Raketen auf ein Ziel justieren. Darüber hinaus wird mittels ITTS (Inertial Targeting and Tracking System – deutsch: Trägheits-Ziel- und Verfolgungssystem) ein Vorhaltepunkt in Ihr Display eingezeichnet. Dieser Vorhaltepunkt zeigt, wo sich der Gegner befindet, wenn der Schuß in seiner Entfernung angekommen ist und er nicht Haken wie ein Hase schlägt. Wenn Sie auf diesen Punkt schießen, dann treffen Sie den Gegner.

72 Die Instrumente im Cockpit

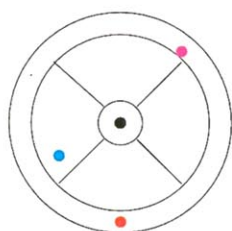


Radarschirm

Draufsicht

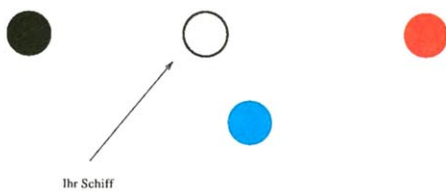


Ihr Schiff



Radarschirm

Seitensicht



Ihr Schiff

Im **Radarschirm** sind alle Objekte mit einer Farbkodierung dargestellt. Eigene Schiffe sind blau, feindliche rot und Raketen gelb. Jäger sind in dunklen Farbtönen und Großschiffe in helleren dargestellt. Der weiße Punkt ist Ihr gegenwärtiger Navigationspunkt. Im Head-Up-Display wird ein weißes Kreuz gezeigt.

Bei der Darstellung im Radar gilt folgendes: Objekte, die sich vor Ihnen befinden werden in der Mitte des Radarschirms, in dem kleinen Kreis, dargestellt. Maschinen an der Außenseite befinden sich hinter Ihnen. Die Ausrichtung in der Höhe des äußeren Randes gibt Ihnen Informationen über die relative Position der anderen Objekte zu Ihrer Flugrichtung.

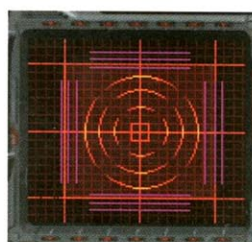
Der **linke Monitor** kann folgende Informationen darstellen:

Übersicht über den Zustand Ihrer Panzerung und Schutzschilde
[S]: Je weniger die Linien werden und je mehr sich der Farbton der Farbe rot nähert, desto gefährlicher wird die Situation, da die Schilde bald zusammenbrechen. Sind Sie keinem Beschuß mehr ausgesetzt, regenerieren sich die Schilde wieder.



Waffenauswahl **[W]**:

Sie sehen eine Darstellung der Bewaffnungstabelle und die gerade aktivierte Raketenhalterung. Durch Drücken der Taste **[M]** wechseln Sie die Raketen, **[B]** aktiviert alle Raketen gleichzeitig, um eine Breitseite vorzubereiten.



Mit **[G]** wechseln Sie die Geschütze der Maschine, **[F]** (Full Guns) aktiviert sofort alle Kanonen. Bedenken Sie aber immer den Energieverbrauch aller Geschütze. Auch die unterschiedlichen Reichweiten sollten Sie nicht vergessen. Es hat wenig Zweck, Geschütze mit einer Reichweite von 2000 m auf ein 4500 m weit entferntes Ziel zu schießen.

Funkverkehr **[C]**:

Sie können mit allen Schiffen in Reichweite kommunizieren. Gegner lassen sich reizen, und Verbündete geben Auskunft über den Zustand ihrer Schiffe. Auch kann man hier dem Partner auf diesem Flug Befehle geben.



74 Die Instrumente im Cockpit

Die Befehle lauten im einzelnen:

Lösen und Angreifen	[Alt] [B]	Formation auflösen, Feind angreifen
Formation herstellen	[Alt] [F]	Formation bilden, eigene Angriffe abbrechen
Zustandsbericht	[Alt] [D]	Anfrage nach einem Schadensbericht
Zurück zur Basis		Befehl an den Flügelmann, zur Victory zu fliegen
Helft mir	[Alt] [H]	Hilferuf, Angriff auf das Schiff, das mich angreift
Mein Ziel angreifen	[Alt] [A]	Angriff auf mein aktuelles Ziel
Funkstille wahren		Flügelmann soll nicht mit Ihnen reden
Funkstille beenden		Funkstille aufheben
Feind reizen	[Alt] [T]	Feind reizen, damit er unüberlegt handelt
Landeerlaubnis		Vor dem Landen muß von der »Victory« oder der Basis eine Landeerlaubnis eingeholt werden.



Schadensanalyse [D]:

Wenn Ihre Maschine beschädigt wurde, dann können Sie sich hier einen Überblick über die Art und Schwere der Beschädigung verschaffen. Auch das System, das gerade repariert werden soll, kann von hier aus bestimmt werden.

Die Farben der Darstellung haben folgende Bedeutung:

Gelb: System ist beschädigt.

Rot: System ist zerstört, Reparatur nicht möglich.

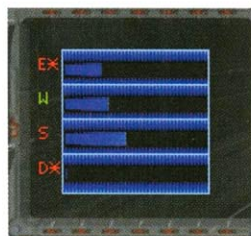
Braun: System wird gerade repariert.

Erneutes Drücken der Taste [D] zeigt ein Diagramm des Schiffes mit dem Beschädigungsgrad der einzelnen Sektionen.



Energieverteilung [P]:

Sie können hier die Energieverteilung innerhalb des Schiffes neu regeln. Kämpfen Sie gegen langsame Gegner, können Sie hier Energie aus dem Antrieb in die Waffen verteilen oder die Schilde stärken. Eine ultimative Empfehlung für die Art der Energieverteilung gibt es allerdings nicht.



Sicht nach hinten [Strg] [F4]: Blick in den »Rückspiegel«

Der »rechte Monitor« liefert eine Identifizierung des aktuell erfaßten Ziels und zeigt in einer schematischen Darstellung den Zu-

stand der Panzerung und der Schilde des Gegners an. Der Farbcode reicht von blauen Schilden (unbeschädigt) über gelb bis rot (beschädigt).

Rote Klammern um das Ziel bedeuten ein feindliches, blaue ein freundliches Schiff.

Die **Energieanzeige** für die Waffensysteme läßt sich in jedem Cockpit schnell finden: Suchen Sie nach der Leiste aus Leuchtpunkten, die sich am schnellsten verringert ... Ist die Energie aufgebraucht, können Sie nicht schießen. Vermeiden Sie also sinnloses Geballer, und warten Sie auf die sicheren Treffer.

Der Nachbrenner benötigt Treibstoff, der leider nicht unbegrenzt zur Verfügung steht. Die **Treibstoffanzeige** sieht der Anzeige für die Waffenenergie recht ähnlich und ist auch in deren Nähe untergebracht.

Mit den folgenden Tasten können Sie die Geschwindigkeit des Schiffes verändern:

Beschleunigen	[+] oder [=]
Abbremsen	[-]
Geschwindigkeit auf Null	[Bksp]
Gleiche Geschwindigkeit wie Ziel	[Z]
Nachbrenner zünden	[Tab]
Nachbrenner fest	[^]

Die Anzeige der aktuellen Geschwindigkeit erfolgt im »Geschwindigkeitsanzeiger«. Wenn die Anzeige für den »Autopilot« leuchtet, dann ist kein Gegner mehr in der Nähe, und man kann die Steuerung durch den Druck auf die Taste [A] an den Computer übergeben. Genauso verhält es sich mit der Sprunganzeige »Jump«, die leuchtet, wenn durch [J] ein Sprung in ein anderes System vorgenommen werden kann.

Ein wichtiger Bestandteil ist noch die »Lock«-Warnlampe, die leuchtet, wenn Sie vom Zielsucher einer Rakete erfaßt worden sind. In diesem Fall sollten Sie mit der Taste [E] eine Attrappe abwerfen, die als Ersatzziel für die Rakete dient und sie auf sich lenkt. Sollte Ihnen diese kleinen Helfer ausgegangen sein, dann heißt es, Nachbrenner zünden und weg, vielleicht geht unterwegs ja der Rakete der Treibstoff aus.

Der Navigationscomputer

Während Sie in Ihrer Maschine unterwegs sind, können Sie den Navigationscomputer benutzen. Die Aktivierung erfolgt durch die Taste [N]. Ihr derzeitiges Ziel erscheint weiß, die bereits angeflogenen sind blau, und die noch fehlenden sind rot. Bei der Auswahl des jeweiligen Navigationspunktes wird in einem Kasten nochmals der genaue Auftrag an diesem Navigationspunkt eingeblendet.

76 Die Instrumente im Cockpit

Insgesamt bietet der Navigationscomputer folgende Optionen:

Nächsten oder vorherigen Navigationspunkt auswählen	N oder P
Vergrößern oder Verkleinern	Ü oder + oder -
Ziele anzeigen	T
Zurück	ESC oder Return
Eigenes Schiff ins Zentrum der Karte	C
Raster in Karte an oder aus	G
Sterne an oder aus	S
Hintergrund an oder aus	B

Weitere Besonderheiten

Der **Autopilot** kann immer dann eingeschaltet werden [A], wenn kein Feind in der Nähe ist und die Entfernung zum nächsten Ziel noch groß ist. In erster Linie dient er der Bequemlichkeit des Piloten (und der Verkürzung der Spielzeit). Wenn Sie im Verband mit Großschiffen fliegen, müssen Sie oft erst noch die Autopiloten koppeln. Diese Kopplung erfolgt automatisch, wenn Sie in weniger als 1000 m am Zielschiff vorbeifliegen.

Die neueste Entwicklung der Streitkräfte, die Excalibur, ist mit einem **Hypersprung**-fähigen Triebwerk ausgestattet. An einem Sprungpunkt können Sie ihn mit [J] auslösen.

Die Excalibur und die Arrow verfügen über einen Bordcomputer, der in der Lage ist, den »Shelton Slide« durchzuführen. Dieses Manöver läßt das Schiff die augenblickliche Flugrichtung beibehalten, erlaubt aber Drehungen nach allen Seiten. Ausgelöst wird diese Funktion durch [Caps] [Lock]. Alternativ können Sie auch die Taste [B] verwenden.

Die Excalibur verfügt in den späteren Missionen über eine Tarnvorrichtung. Diese wird durch [Strg] [C] ausgelöst.

Landungen müssen immer angemeldet werden, sonst fliegen Sie einfach nur über das Flugdeck des Trägers. Funken Sie vorher.

Die Excalibur blendet in der Atmosphäre noch eine weitere Anzeige in das Display ein: Es handelt sich dabei um eine Art erweiterten **künstlichen Horizont**. Der Pfeil gibt Ihnen die Ausrichtung Ihrer Maschine zum Boden an. Seine Höhe in der Anzeige ist ein Maß für Ihre Höhe über Grund. Sie werden diese Anzeige bei Planetenmissionen schnell schätzen lernen.

Taktiken

Wenn Sie schon hin und wieder ähnliche Spiele wie Wing Commander 3 gespielt haben, werden Sie sicher der Ansicht sein, daß es doch im Prinzip vollkommen ausreicht, wenn man zum angegebenen Ziel hinfliegt, dort mit Höchstgeschwindigkeit und auf Dauerfeuer geschaltet mitten unter die Feinde fliegt und alles abschießt, was sich bewegt ... Taktiken sind eher unnötig, Hauptsache, es wird viel geschossen.

Nun, soweit so gut, mit dieser Spielweise werden Sie auch bei Wing Commander 3 durch einige Missionen kommen, ohne größere Probleme zu haben, aber spätestens, wenn Sie das Spiel einmal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen, wird Ihnen sehr schnell klar werden, daß man ohne Taktik einfach nicht weiterkommt.

Im folgenden Abschnitt wollen wir Sie deshalb mit einigen der wichtigsten Flugmanöver bekannt machen und Ihnen einige Tips mit auf den Weg geben. Außerdem wollen wir Ihnen kurz die typischen Verhaltensweisen Ihrer Gegner auflisten, damit Sie sich besser darauf einstellen können.

Allgemeine Hinweise

Unter diesem Punkt wollen wir Ihnen allgemeine Tips zum Fliegen geben, die Sie eigentlich in jeder Situation anwenden können.

Fliegen mit dem Wingman

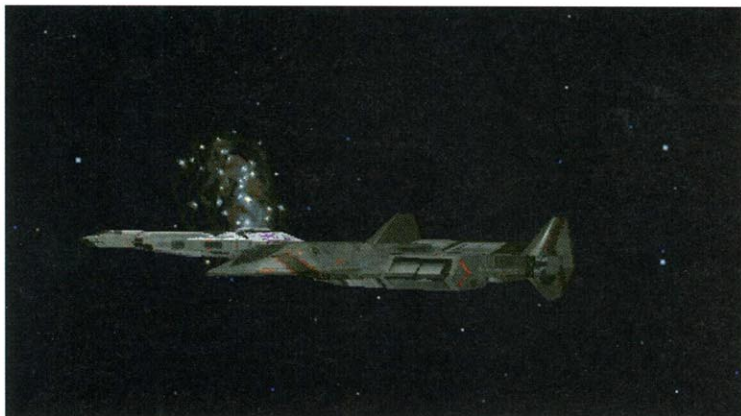
Ihr Flügelmann ist auf den Missionen, die Sie fliegen Ihr einziger Freund. Aus diesem Grund sollten Sie auch gut auf ihn aufpassen und sein Leben nicht leichtsinnig aufs Spiel setzen. Lieber schicken Sie Ihren Flügelmann einmal früher zurück, wenn sein Schiff beschädigt ist, als daß Sie riskieren, ihn zu verlieren.

Ein klug eingesetzter Flügelmann kann eine unschätzbare Hilfe in einem heißen Gefecht sein, wenn er diszipliniert ist und Ihren Befehlen gehorcht. Lesen Sie sich im Kapitel **Personen der Handlung** die Hinweise zum Verhalten der einzelnen Piloten gut durch, und entscheiden Sie dann, je nach persönlicher Vorliebe, wen Sie für welche Mission mitnehmen möchten.

Worauf Sie beim Einsatz Ihres Flügelmannes achten sollten, ist, wann Sie ihn »von der Leine lassen« und wann Sie ihn »zu sich herpfeifen«, denn häufig haben Sie zum Beispiel gegen

80 Taktiken

eine größere Zahl von Gegnern nur eine Chance, wenn Sie sich aufteilen. Auf der anderen Seite kann es aber dringend nötig sein, daß Ihr Partner Ihnen den Rücken deckt, während Sie sich gerade um ein Großkampfschiff kümmern.

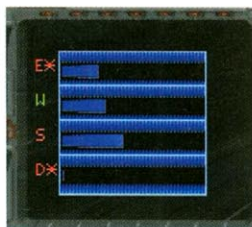


Reichweite der Waffen

Achten Sie immer darauf, mit welchen Waffen Sie welche Gegner angreifen. Es hat wenig Sinn, einen Gegner zu beschießen, der weit weg ist, so daß die Geschütze ihn nicht treffen und ernsthaft Schaden zufügen können.

Deshalb: Schalten Sie Ihr Ziel immer auf  und achten Sie dann auf das ITTS-Zeichen, erst dann macht es Sinn zu feuern (Achtung, Geschütze mit unterschiedlichen Reichweiten beachten!).

Energieverteilung



Die Verteilung Ihrer Schiffsenergie auf die vier Systeme Triebwerke, Waffen, Schilde und Reparatur ist etwas, das Sie unbedingt immer im Auge behalten sollten (außer Sie sind mit der Standardeinstellung von 25% für jedes System zufrieden). Es kann unter Umständen wichtig sein, daß Sie den Schilden oder Waffen Ihres Schiffs mehr Energie zur Verfügung stellen, damit Sie für einen Kampf besser gewappnet sind. Aber diese Energie müssen Sie von einem anderen System abziehen, das von nun an mit

weniger Energie auskommen muß. Bei den Triebwerken heißt das zum Beispiel, daß sie nicht mehr die maximale Geschwindigkeit erreichen.

Stellen Sie ein System nie oder nur im äußersten Notfall auf 0% Energie ein. Im Falle der Reparatur heißt das nämlich, daß keinerlei Schadensbeseitigung stattfindet und der nächste Treffer ein System völlig zerstören kann. Bei den Schilden und Waffen bedeutet es, daß diese sich nicht mehr regenerieren. Bei den Triebwerken heißt es, daß Sie bewegungslos im All treiben.

Unser Tip für eine einigermaßen erfolgversprechende Energieverteilung (ohne Gewähr) sieht folgendermaßen aus:

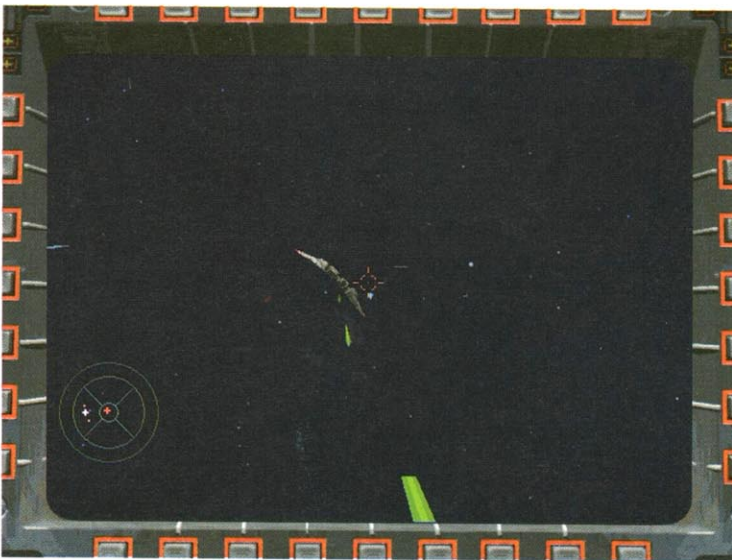
Arretieren Sie die Energiemenge für die Triebwerke mit **[Strg] + [+]**, damit sie sich nicht verändert.

Fahren Sie die Schilde durch dreimaliges Drücken der **[+]** Taste nach oben.

Fahren Sie die Energiemenge für das Reparatursystem bis auf einen schmalen Strich zurück.

Sollten Sie während des Kampfes Schäden davontragen, sollten Sie dem Reparatursystem schleunigst wieder mehr Energie zuweisen, damit Schäden schneller behoben werden können, aber solange Sie noch keine Schrammen haben, dürfte die vorgeschlagene Verteilung recht brauchbar sein.

Heckgeschütze



82 Taktiken

Vergessen Sie nicht, daß sowohl die Thunderbolt VII als auch die Longbow ein Heckgeschütz haben, mit dem man Feinden durchaus eine böse Überraschung bereiten kann.

Das Geschütz schießt zwar auch selbsttätig, aber es kann nie schaden, wenn man das persönlich übernimmt. Also sollte mal wieder ein Gegner penetrant hinter Ihnen kleben und sich dank der Schwerfälligkeit gewisser Bomber nicht abschütteln lassen, dann treiben Sie ihm seine Übermütigkeit doch mit ein paar gezielten Schüssen aus Ihrer Heckkanone aus.

»Tot reiten« oder nicht?

Wenn Sie Ihre Gegner aufgeschaltet haben (gelockt), während Sie gegen sie kämpfen (was die richtige Taktik ist), dann haben Sie logischerweise über die restlichen Gegner keinerlei Informationen. Häufig wird man dann dazu verleitet, an diesem einen Gegner so lange dran zu bleiben, bis er vernichtet ist. Dieses Verhalten nennt man »Den Gegner tot reiten«. Wenn es kein wichtiges Ziel zu verteidigen gibt (z.B. ein Transporter bei einem Geleitschutz) und Sie Ihrem Gegner an Feuerkraft überlegen sind, dann können Sie sich diese Taktik durchaus leisten. Sind Ihre Gegner allerdings stärker als Sie, oder geht es um ein Schiff, das Sie schützen müssen, dann kann dieses Verhalten tödlich sein. Ihr aufgeschaltetes Ziel wird nämlich versuchen Sie abzulenken, während ein anderer Gegner sich von hinten heranspricht oder Ihrem Schützling den Todesstoß versetzt.

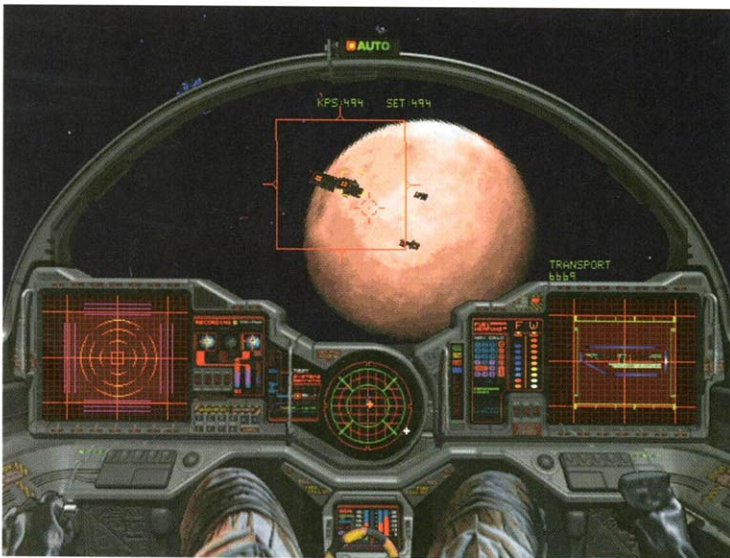


Achten Sie deshalb darauf, daß Sie bei stärkeren Gegnern nicht nur einen im Auge behalten, sondern hin und wieder auch die anderen bearbeiten, um sie nicht ungehindert zum Schuß kommen zu lassen und sie etwas auf Distanz zu halten.

Raketen im Kampf

Raketen sind, wie schon zuvor gesagt, eine praktische Ergänzung zur Geschützbewaffnung Ihres Raumjägers. Da aber Ihre Gegner Attrappen zur Abwehr Ihrer Raketen haben, ist es nicht ganz so einfach, einen direkten Treffer zu landen.

Der wichtigste Tip daher: **Seien Sie sparsam mit Raketen**, und setzen Sie sie nur ein, wenn es auch erfolgversprechend ist. Eine Rakete, die von einer Attrappe abgelenkt wurde, ist nutzlos verschwendet worden. Rechnen Sie also immer damit, daß der Gegner Attrappen abwerfen wird oder einfach davonfliegt, wenn Sie die Rakete aus zu großer Entfernung abschießen.



Gegen erfahrene Gegner sollten Sie entweder versuchen mit Breitseiten zu schießen oder erst dessen Schilde ziemlich schwächen, bevor Sie an den Einsatz von Raketen denken. Alles andere ist Verschwendung. Aber, wie gesagt, manchmal können Breitseiten eine höllische Wirkung haben ...

Ein weiterer Punkt, den Sie beachten sollten: Auch Ihre Gegner haben Raketen. Sollte bei

84 Taktiken

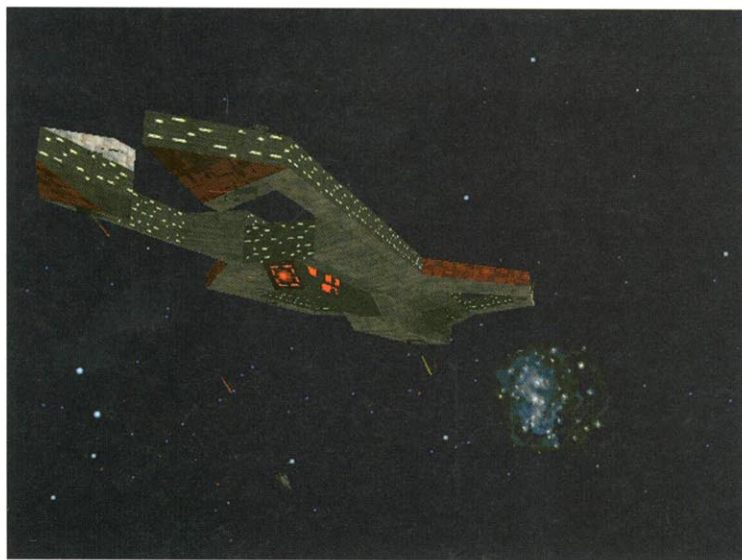
Ihnen also plötzlich das *Lock Licht* angehen, heißt das, daß sich eine Rakete auf Sie aufgeschaltet hat und demnächst bei Ihnen einschlagen wird. In diesem Augenblick sollten Sie sofort eine Ihrer Attrappen abwerfen, um die Rakete abzulenken. Gelingt dies, können Sie aufatmen, hat es beim ersten Mal nicht geklappt, versuchen Sie es kurz darauf nochmal, wenn die Rakete etwas näher gekommen ist.

Wenig Sinn hat es übrigens, in Panik fünf oder zehn Attrappen auf einmal abzuwerfen. Viel Erfolg werden Sie damit auch nicht haben (außer wenn gerade zehn Raketen gleichzeitig auf Sie zugeflogen kommen), und Sie verschwenden damit nur Ihren Attrappenvorrat. Vergessen Sie nicht, haben Sie keine Attrappen mehr, sind Sie einer gegnerischen Rakete hilflos ausgeliefert.

Kampf gegen Großkampfschiffe

Ein gegnerisches Großkampfschiff mit einem leichten oder mittleren Jäger anzugreifen, hat immer etwas selbstmörderisches, auch wenn Ihre Chancen gar nicht so schlecht stehen, wie Sie zuerst vielleicht glauben. Wenn Sie die folgenden Tips beherzigen, haben Sie sogar eine recht passable Chance, einen solchen Angriff unbeschadet zu überstehen.

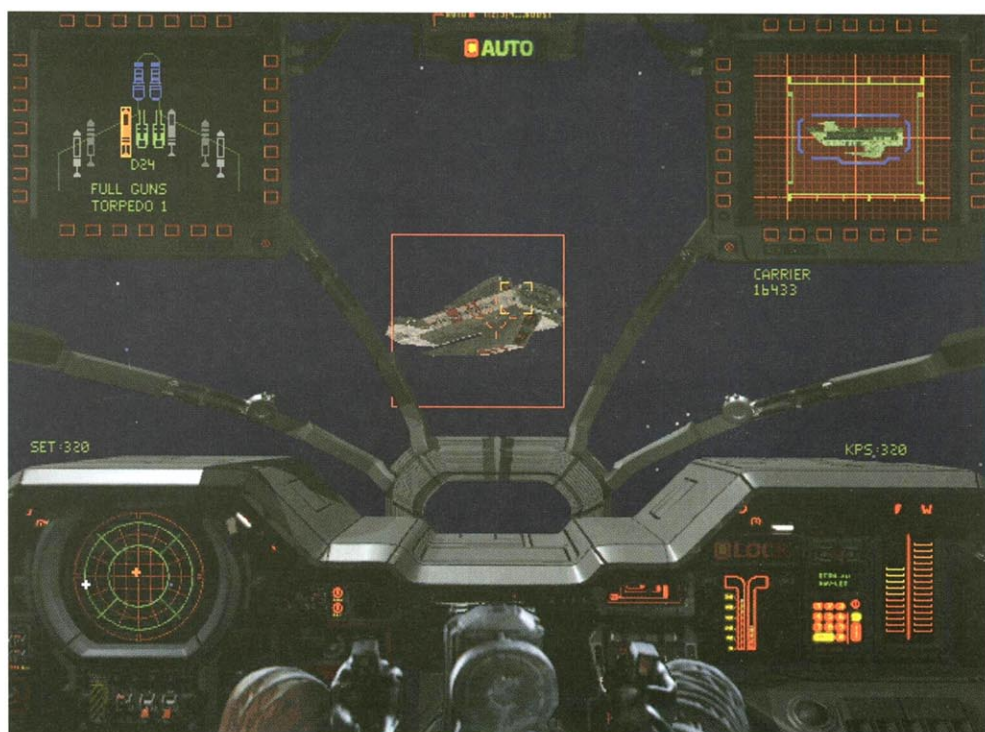
Die Geschütztürme



Das einzige, was Ihnen an einem Großkampfschiff gefährlich werden kann (abgesehen von seiner Jägereskorte), sind seine Geschütztürme. Sind diese erst einmal zerstört, können Sie sich in aller Ruhe hinter das Schiff setzen und feuern, bis das Ding zerplatzt.

Um aber soweit zu kommen, müssen Sie, wie gesagt, erst einmal die Geschütztürme zerstören. Das klingt vielleicht einfach, aber wenn Sie ein Schiff vor sich haben, das 10 oder 12 Türme hat, die alle versuchen, Sie zu treffen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß es Angenehmeres gibt. Was die Sache etwas erträglicher macht, ist die Tatsache, daß die Türme oft schon nach ein oder zwei Treffern den Geist aufgeben, da Sie nicht von den dicken Schutzschilden des Großkampfschiffes geschützt werden.

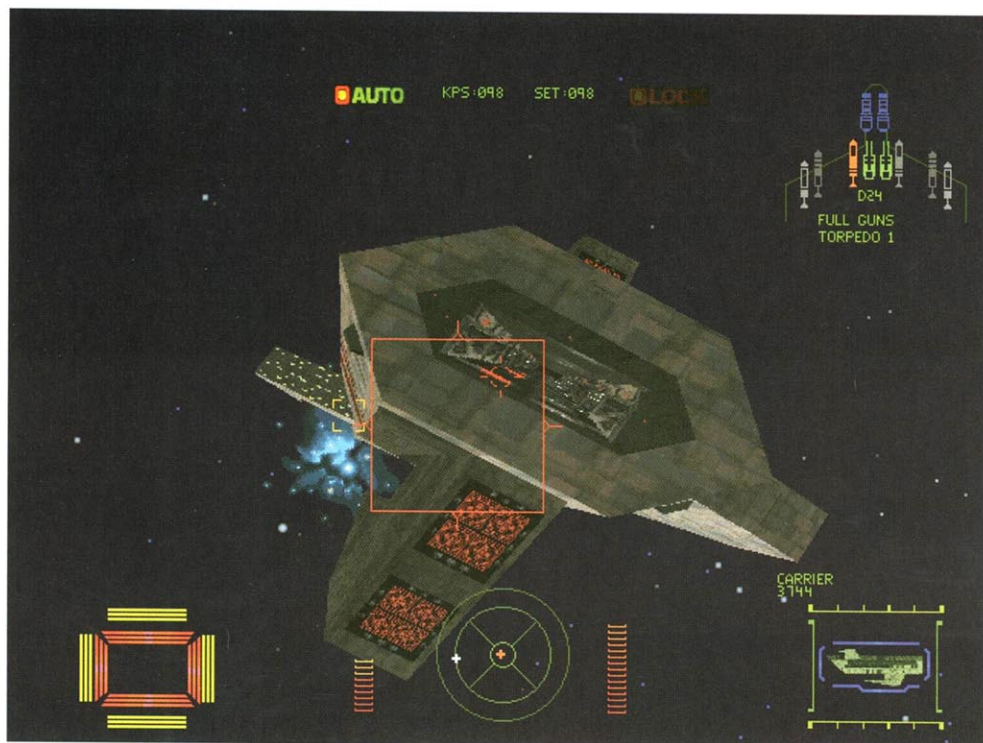
Tote Winkel ausnutzen



Wenn ein Schiff auf der einen Seite sechs Geschütztürme hat und auf der anderen Seite nur zwei, dann wird jeder vernünftige Pilot natürlich von der Seite her das Schiff angreifen, die mit weniger Geschützen bestückt ist. Manchmal ist das nicht ganz so einfach, da die

86 Taktiken

Türme meist symmetrisch angeordnet sind und sich auch noch drehen können. Bei allen Schiffen, bis auf die Korvette, empfiehlt sich als toter Winkel das Heck, da dort oft nur wenige Geschütze angebracht sind.



Bei der Korvette sollten Sie sich übrigens nicht von hinten nähern, da Sie dort von allen fünf Geschützen aufs Korn genommen werden können. Versuchen Sie einmal einen Anflug von schräg oben, bei dem Sie nur auf die Geschütze zielen. Sie werden feststellen, daß eine Korvette gar nicht so gefährlich ist.

Ein kleiner Tip noch am Rande. Da im Inneren von Großkampfschiffen verständlicherweise keine Geschütztürme angebracht sind, bietet es sich manchmal an, in die Landebucht eines Schiffs hinein zu fliegen (probieren Sie es aus!!!) und es von dort unter Feuer zu nehmen. Sie sollten lediglich versuchen, wieder zu verschwinden, bevor es rumst. Das könnte sonst nämlich ungesund werden ...



Torpedoangriffe

Die einfachste Methode, auch Schiffe von der Größe eines Trägers oder Kreuzers zu vernichten, ist ein Angriff mit einem Torpedo, wie ihn die Thunderbolt und die Longbow tragen können. Das Lance Torpedo hat eine so hohe Sprengkraft, daß ein einziges Torpedo ausreicht, um so ziemlich jedes bekannte Großkampfschiff der Kilrathi zu vernichten.

Der größte Nachteil des Torpedos ist allerdings die lange Zeitspanne von 12 Sekunden, die es benötigt, bis es sein Ziel erfaßt hat. Diese 12 Sekunden lang sollten Sie möglichst versuchen, aus der Reichweite der Flak des Großkampfschiffs zu bleiben. Kein Problem, wenn Sie vorher dessen Jägereskorte pulverisiert haben.

Hat das Torpedo erst einmal sein Ziel erfaßt, sollten Sie sich dem Schiff mit Höchstgeschwindigkeit nähern und bei einer Entfernung von 3000 Kilometern (oder weniger) das Torpedo abwerfen und sich dann aus der Gefahrenzone entfernen.



Hat man übrigens gerade kein Torpedo zur Hand, muß man auch nicht gleich den Kopf in den Sand stecken. Eine oder zwei Salven mit un gelenkten DF-Raketen haben so ziemlich denselben Effekt, auch wenn Sie etwas näher ran müssen (... unter 1000 Kilometer – leider). Spätestens dann werden Sie sich wünschen, doch die Geschütztürme abgeschossen zu haben.

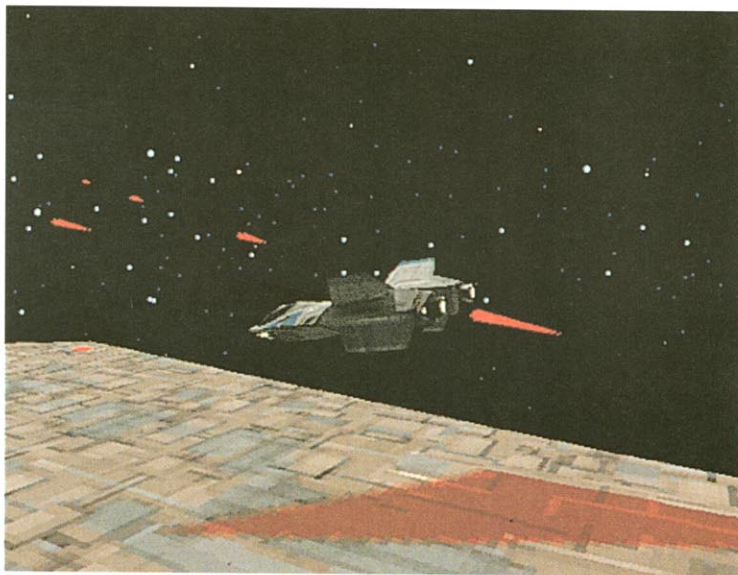
Kombinierte Angriffe

Das klingt komplizierter als es ist. Damit ist lediglich gemeint, daß Sie in den meisten Fällen versuchen sollen, ein Großkampfschiff zusammen mit Ihrem Flügelmann anzugreifen, da Sie damit Ihre Erfolgschancen stark verbessern.

Schalten Sie Ihr Ziel auf, und befehlen Sie dann Ihrem Flügelmann »Mein Ziel angreifen«. Sie werden sich wundern, wie schnell Sie eine Korvette oder auch einen Zerstörer klein bekommen.

Der Shelton-Slide

Der Shelton-Slide (oder auch Auto Slide) ist ein Spezialmanöver, das Sie nur mit der Arrow oder der Excalibur ausführen können.



Im Prinzip funktioniert es folgendermaßen: Sie halten auf ein Großkampfschiff zu, drücken die **Caps Lock** Taste (gedrückt halten) und können Ihr Schiff jetzt frei um die eigene Achse drehen, ohne die ursprüngliche Flugrichtung verändern zu müssen. Am Ziel vorbei geflogen, drehen Sie sich wieder in Richtung Ziel, lassen die Taste los und fliegen dadurch wieder auf das Ziel zu. Wenn Sie jetzt wieder die **Caps Lock** Taste gedrückt halten, können Sie sich wieder frei um die eigene Achse drehen.

90 Taktiken

Was hat dieses Manöver nun für einen Sinn, außer, wie am Gummiband gezogen, um den Gegner herumzufliegen? Ganz einfach, der Shelton-Slide ist ein hervorragendes Mittel gegen die Geschütztürme der Großkampfschiffe. Suchen Sie sich eine Seite des Schiffs aus, und fliegen Sie von hinten mit Auto Slide an den Gegner heran. Drehen Sie sich jetzt in jede beliebige Richtung, und feuern Sie auf die Geschütztürme. Sind Sie über das Ziel hinausgeflogen, drehen Sie sich einfach in Richtung Heck des Schiffs, schalten den Auto Slide kurz aus und dann wieder an, und machen Sie den Überflug nochmals. Spätestens nach drei oder vier Überflügen sollte auf dieser Seite des Schiffs kein Geschützturm mehr existieren.

Die Gegner

Das Wissen um die Stärken und Schwächen der Gegner ist schon seit jeher ein wichtiges Mittel im Krieg gewesen, und so wird es auch bis ins Jahr 2669 bleiben. Wenn Sie sich früh genug damit auseinandersetzen, wie Ihr Gegner fliegt, dann steigen Ihre Chancen, das nächste Zusammentreffen mit ihm zu überleben.

Wir wollen Ihnen hier nicht das Flugverhalten eines jeden Gegners vorbeten, das wäre zu langweilig, und außerdem sollen Sie ja auch noch etwas Herausforderung haben – oder?

Einige Tips wollen wir Ihnen allerdings doch geben.

Viele Kilrathi fliegen in einer engen Formation ihr Ziel an. Einer nach hinten versetzen



Reihe, die auch als *Perlenkette* bezeichnet wird. Diese Formation hat für Sie einen entscheidenden Vorteil, wenn Sie ein starkes Schiff wie die Thunderbolt oder die Excalibur fliegen. Sie brauchen nur auf die Formation zu schießen und können eigentlich sicher sein, daß Sie Schaden anrichten (natürlich nur, wenn Sie nahe genug dran sind) und vielleicht sogar die Hälfte der Angreifer im ersten Anflug vernichten können.

Es empfiehlt sich übrigens, nicht dem ersten Schiff in der Reihe nachzufliegen, sondern dem letzten. So verhindern Sie, daß Sie zwar den Anführer unter Beschuß nehmen können, aber derweil von seinen drei Kollegen kräftig von hinten eingeheizt bekommen.

Besonderheiten der Gegner

Jeder kilrathische Pilot hat seine Eigenheiten, aber abhängig davon, was für ein Schiff er fliegt, wird er bestimmte Dinge immer wieder machen, auf die Sie sich dann einstellen können.



92 Taktiken



Darkets versuchen in der Regel, um Sie herumzutanzeln, bis ein zweiter Gegner sich hinter Sie setzen kann. Tip: schnell beseitigen und weiter zum nächsten, aber sparen Sie sich die Raketen!

Dralthi haben ihre Taktik seit den ersten Wing-Commander-Spielen kaum geändert. Sie drehen fast immer nach oben oder unten ab. Außerdem fliegen Dralthi häufig in einer geteilten Formation an, bei der drei Gegner aus der einen und einer aus der anderen Richtung kommen. Tip: Wenn einer hinter Ihnen hängt und Sie haben ein Heckgeschütz, dann zeigen Sie es ihm, die Dralthi hängen nämlich sehr penetrant und lange am Heck des Gegners.

VaktOTH sind sich ihrer Stärke bewußt und versuchen sie auch einzusetzen. In Formation greifen sie immer aus zwei verschiedenen Richtungen an, zwei von vorne, zwei von hinten. **Tip:** Halten Sie sich vom Heckgeschütz der VaktOTH fern, es kann sehr unangenehm werden. Greifen Sie, wenn möglich, die schwache Seitenpanzerung an.

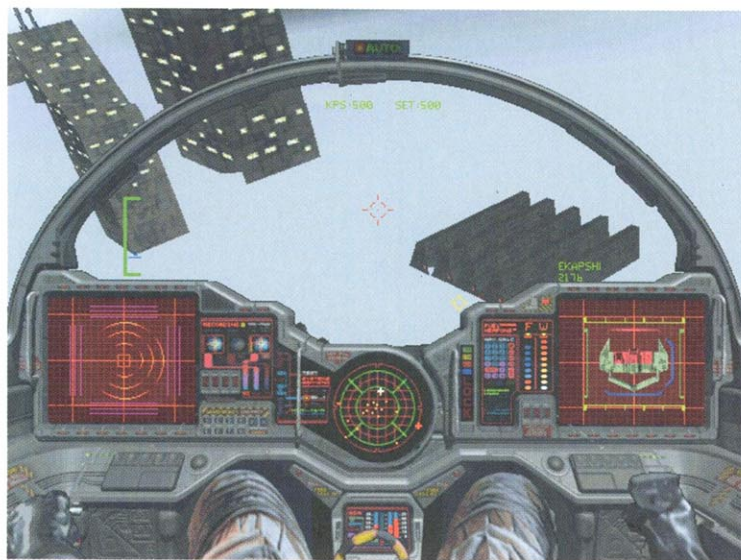


Strakhas sind trotz ihrer Tarnfähigkeit eigentlich keine größere Gefahr, da sie nicht viel aushalten. Strakhas versuchen immer, getarnt hinter den Gegner zu kommen, um dort ein paar Schüsse abzugeben, bevor sie sich wieder tarnen. **Tip:** Bewegen Sie sich schnell, solange Sie den Gegner sehen, und schießen Sie Raketen, wenn überhaupt, dann nur aus kürzester Entfernung ab.

Paktahn sind manchmal noch träger als eine Longbow, aber man sollte sich davon nicht täuschen lassen, denn die Paktahn ist ein Gegner, der sich nicht leicht von seinem Ziel ablenken läßt. **Tip:** Wenn Sie wollen, daß er Ihr Geleitschiff in Ruhe läßt, dann decken Sie ihn mit Beschimpfungen ein, bis er Ihnen kopflos folgt, aber tun Sie es schnell. Passen Sie auf, daß er Sie nicht auffliegen läßt, Paktahns sind sehr gut gepanzert, so daß ein Aufprall Ihnen mehr schaden dürfte als ihr.

Boden Missionen

Bei *Wing Commander 3* werden Sie das eine oder andere Mal auch Missionen in der Atmosphäre eines Planeten fliegen müssen. Dies unterscheidet sich eigentlich kaum von den Missionen im All, bis auf einige kleine Besonderheiten:



Achten Sie immer auf den Höhenmesser in Ihrem »Head Up Display«, damit Sie nicht die Bergkuppen rasieren.

Beseitigen Sie erst die kilrathischen Atmosphären Jäger. Vorsicht, sie sind sehr wenig, es kann nützlich sein, das Cockpit für eine bessere Rundumsicht auszublenken.

Kümmern Sie sich jetzt um die Panzer mit den Lasergegeschützen, die oft

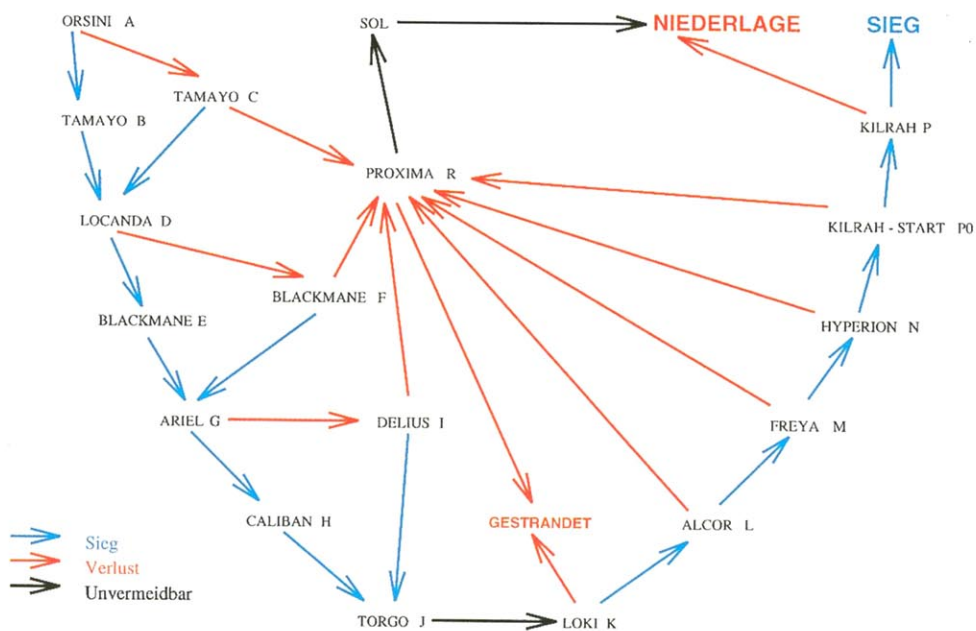
zum Schutz von Gebäuden abgesetzt werden. Ein paar Treffer genügen schon. Jetzt können Sie in aller Ruhe die letzten Gebäude vernichten, eine Basis zerstören oder vielleicht sogar eine Bombe abwerfen, je nach dem, was sich gerade anbietet.

Natürlich gibt es noch viele Taktiken, die man in diesem Abschnitt aufführen könnte, aber wir wollen das aus zwei Gründen gar nicht machen. Erstens dürften Sie schon genug zu tun haben, sich die aufgezählten Tips zu merken (schließlich wollen Sie ja spielen und keinen Flugschein machen) und zweitens macht bekanntlich Übung den Meister.

Unser letzter Tip: üben, üben üben, egal ob im Simulator oder im Spiel selbst, mit eingeschalteter Unverwundbarkeit auf Schwierigkeitsstufe *Anfänger*, ganz egal.



Die Missionskarte



Die Missionen in Wing Commander 3

Der Simulator

Mission 1

Auftrag: Nahkampf mit einem
leichtem Jäger

Wingman: nein

Schiff: Arrow

Gegner: 1 Darket

Mission 2

Auftrag: Nahkampf mit leichten
Jägern

Wingman: Tobi (Computer-generierter
Wingman)

Schiff: Arrow

Gegner: 2 Darket

Mission 3

Auftrag: Transporter eskortieren

Wingman: nein

Schiff: Hellcat

Gegner: keine

Mission 4

Auftrag: Transporter eskortieren

Wingman: Tobi

Schiff: Hellcat

Gegner: Nav 1: 2 Darket

Nav 2: 2 Dralhti

Mission 5

Auftrag: Navigation im Asteroidenfeld

Wingman: nein

Schiff: Thunderbolt

Gegner: keine

Mission 6

Auftrag: Navigation und Nahkampf im
Asteroidenfeld

Wingman: nein

Schiff: Thunderbolt

Gegner: 2 Dralhti, 2 Darket

Mission 7

Auftrag: Feindliche Corvette bekämp-
fen

Wingman: nein

Schiff: Longbow

Gegner: Corvette

Mission 8

Auftrag: Feindliche Corvette und
Begleitjäger bekämpfen

Wingman: Tobi

Schiff: Longbow

Gegner: 1 Corvette, 2 Darket

98 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission 9

Auftrag: Minen legen, Transporter und Jäger bekämpfen

Wingman: nein

Schiff: Longbow

Gegner: 1 Darket, 1 Dralhti, 2 Transporter

Mission 10

Auftrag: Speißrutenlauf, in 10 Minuten möglichst viele Gegner abschießen

Wingman: nein

Schiff: Arrow

Gegner: (alle Gegner kommen gruppenweise, sie sind hier zusammengefaßt, um Platz zu sparen)
2 Darket, 2 Dralhti, 2 Vaktotoh, 2 Paktahn, 4 Darket, 4 Dralhti, 4 Vaktotoh, 4 Paktahn, 4 Vaktotoh, 2 Dralhti, ...

Die Missionen

Zu Beginn noch schnell einige Erklärungen zu den folgenden Auflistungen:

Personen: Hier sind alle Personen aufgeführt, mit denen Sie sprechen können.
In Klammer dahinter ist der Ort, wo sie zu finden sind.

Auftrag: Worum geht es bei diesem Auftrag?

Wingman: Wer darf als Flügelmann mitfliegen?
Alle bedeutet: Alle, die bis hierhin überlebt haben.

Schiff: Welche Schiffe sind möglich?

Nav x: Welche Gegner sind am Navigationspunkt x?

100 Die Missionen in Wing Commander 3

Das Orsini System

Mission A 1:

Personen: Hobbes (Flugzentrale), Rollins (Aufzug), Vagabond (Freizeitraum), Holovideo (Kojen), Maniac (Brücke), Flint (Feuerleitstand), Rachel (nach Briefing)

Auftrag: Patrouillenflug, alle Kilrathi vernichten

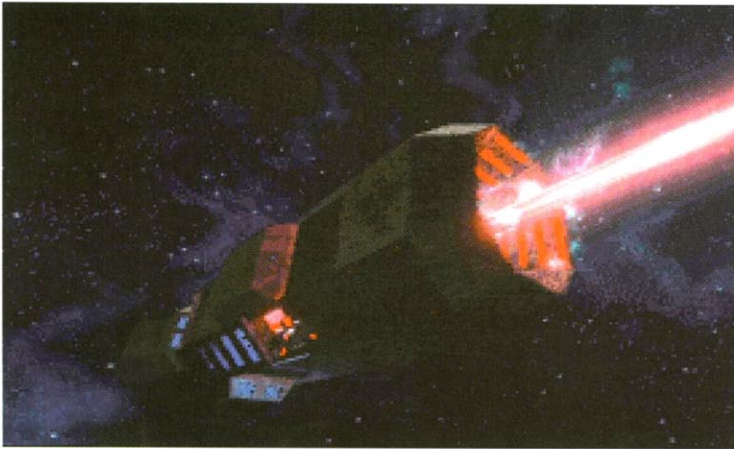
Wingman: Hobbes

Schiff: Hellcat

Nav 1: 2 Darket

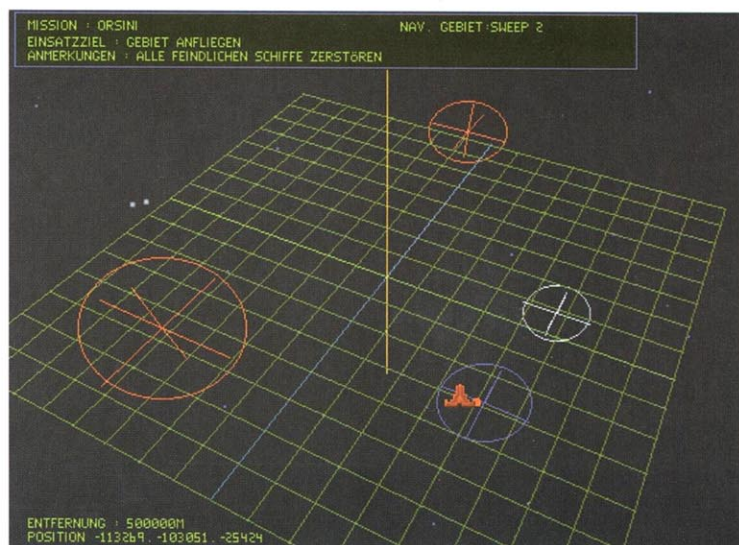
Nav 2: –

Nav 3: 2 Darket



Mission A 2:

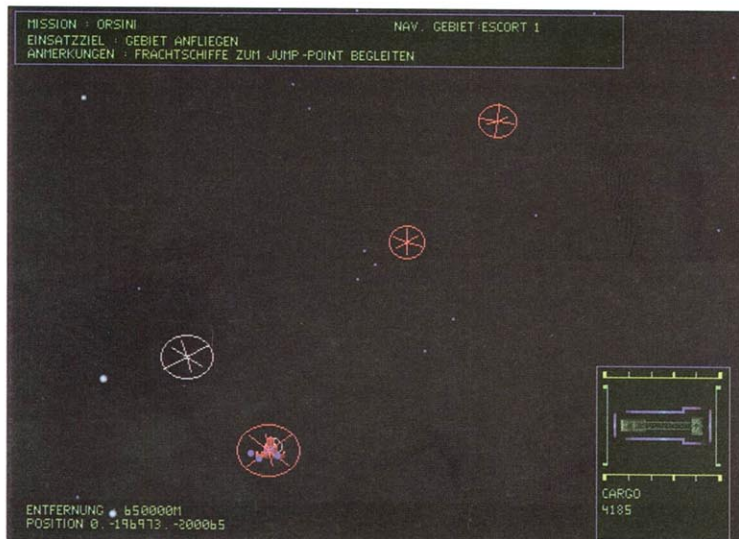
Personen: Hobbes (Flugzentrale), Vaquero (Freizeitraum), Cobra (Kojen)
Auftrag: Patrouille
Wingman: alle, mit denen man bisher gesprochen hat
Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt
Nav 1: –
Nav 2: 2 Darket
Nav 3: 2 Darket, 1 Transporter



102 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission A 3:

Personen: Rachel (Freizeitraum)
Auftrag: Eskorte eines Frachters zu Nav 3
Wingman: alle außer Flint und Flash
Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt
Nav 1: -
Nav 2: 2 Darket, 2 Dralhti
2 Darket, 1 Corvette
Nav 3: 2 Darket
2 Darket



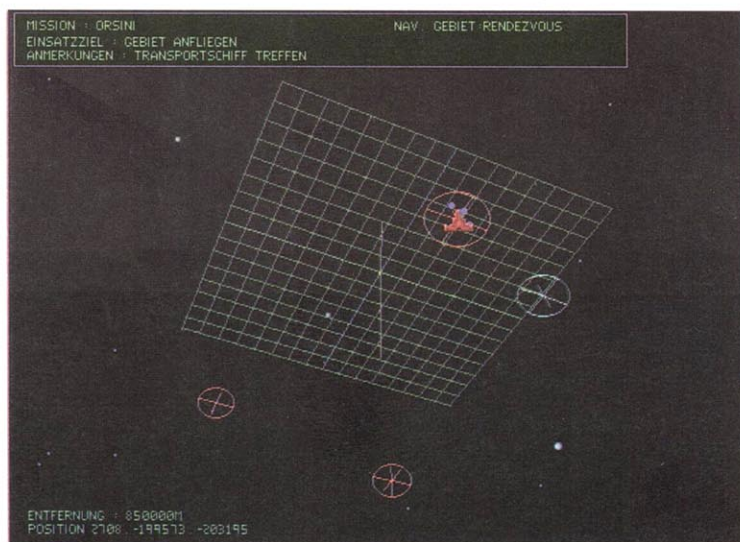
Mission A 4:

- Personen:** Flint (Feuerleitstand)
Auftrag: Geleit für Ziviltransport
Wingman: alle außer Flash
Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt
Nav 1: 4 Darket (Transporter schützen)
 2 Dralhti (nach Identifizierung des Transporters)
Nav 2: 2 Dralhti, 1 Corvette, 1 Skipper-Torpedo (gelbe Anzeige)
Nav 3: –
Nav 4: (nur bei Verlust des Transporters)
 2 Darket
 2 Darket

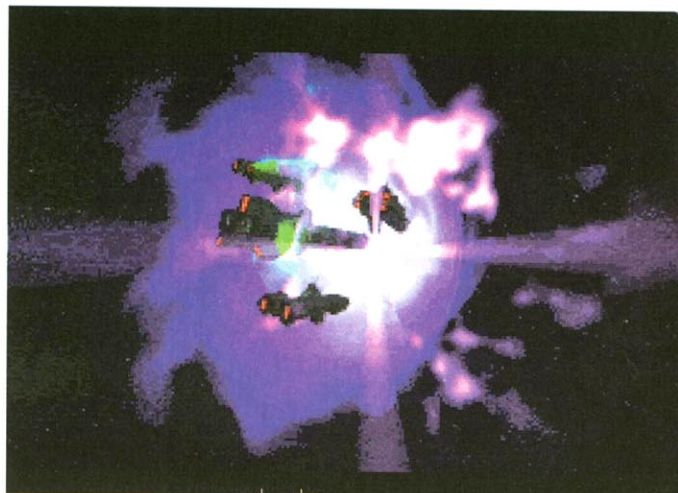
nach **Nav 4:** 2 Dralhti, 2 Corvette

Anmerkungen: Wird der Transporter nicht vor dem Skipper gerettet, dann geht die Missionsfolge bei Mission C 1 weiter (Verlierer-Straße).

Sollte Ihnen das Torpedo zu schnell sein, dann gönnen Sie sich die Zeit, und fliegen Sie von Hand, also ohne Autopilot hin. Geben Sie Ihrem Flügelmann den Befehl zum Angriff, und kümmern Sie sich um das unsichtbare Torpedo. Ist das erst ausgeschaltet (klingt einfacher als es ist, denn man kann immer nur kurz sehen), kann man sich um die Corvette kümmern.



104 Die Missionen in Wing Commander 3



Tamayo System

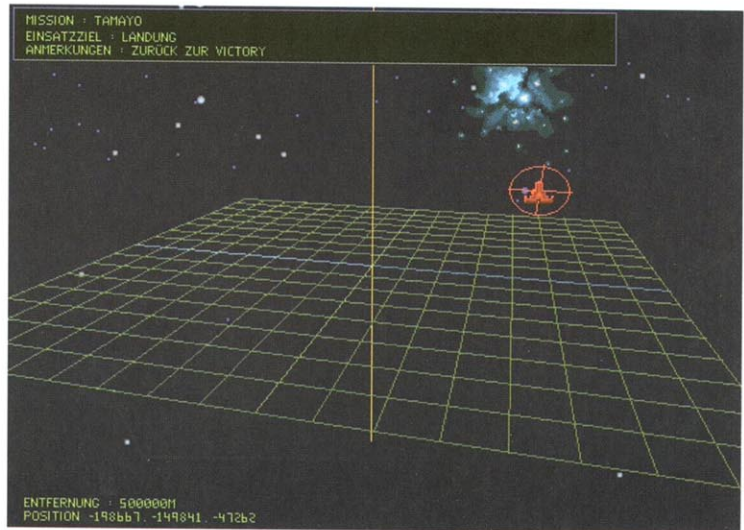


Jump Ins...

Das Tomayo System – Siegvariante

Mission B 1:

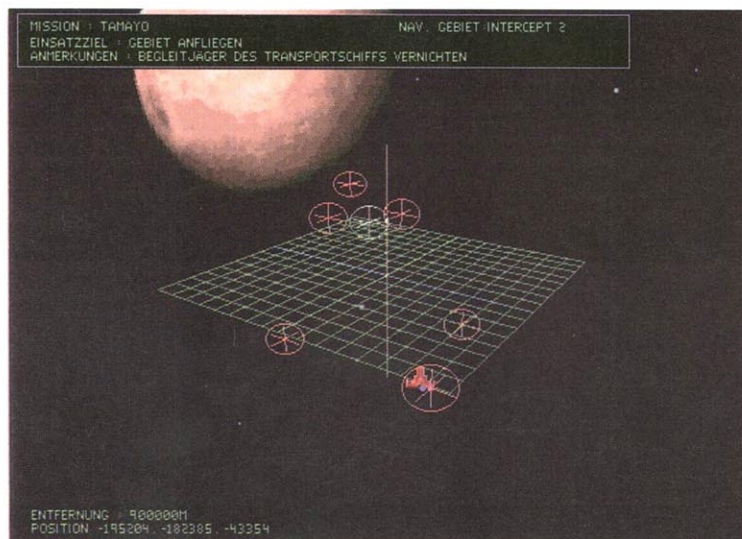
Personen: Flash (Hangar), Maniac & Flint (Feuerleitstand), Hobbes & Eisen (Brücke)
Auftrag: Alarmstart, Verteidigung der Victory
Wingman: Maniac & andere
Schiff: Arrow
Nav 1: 2 Darket, 1 Paktahn
2 Darket, 1 Paktahn
2 Darket, 2 Paktahn
2 Dralthi, 2 Paktahn



106 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission B 2:

Personen:	Flash (Kojen), Rachel (Freizeitraum)
Auftrag:	alle feindlichen Schiffe vor dem Planeten abfangen
Wingman:	Hobbes & Flint
Schiff:	Excalibur (wenn Spritztour mit Rachel besprochen), sonst Arrow, Hellcat, Thunderbolt, Longbow
Nav 1:	4 Vaktoth, 1 Corvette 4 Darket 4 Dralhti
Nav 2:	4 Transporter



Mission B 3:

Mission ist optional, nur wenn Flash herausgefordert wird.

Personen: Flash (Hangar), Eisen (Flugzentrale), Flash fordern (Flugzentrale)

Auftrag: im Simulator gegen Flash

Wingman: nein

Schiff: Arrow

Nav 1: Arrow (Flash)

Anmerkungen: Wird Flash im Simulator besiegt, meldet er sich als Kampfpilot auf der »Victory« und steht dann als Flügelmann zur Verfügung.



108 Die Missionen in Wing Commander 3

Das Tomayo System – Verlustvariante

Mission C 1:

Personen: Flash (Hangar), Maniac & Flint (Feuerleitstand), Hobbes & Eisen (Brücke)

Auftrag: Alarmstart, Verteidigung der Victory

Wingman: Maniac & andere

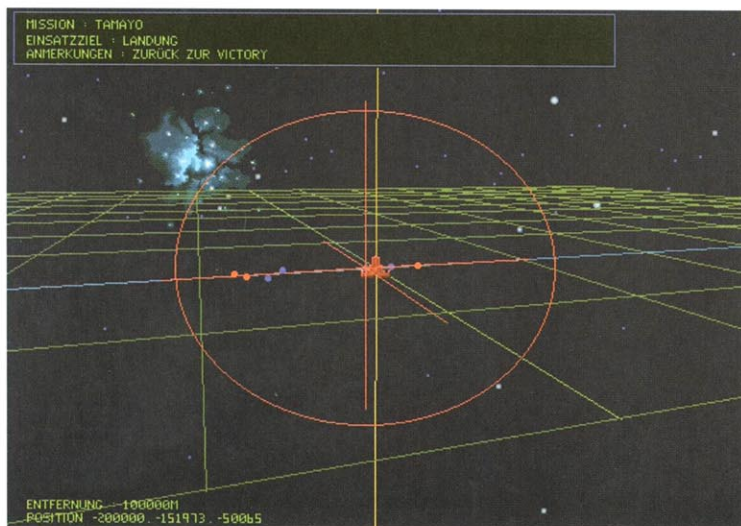
Schiff: Arrow

Nav 1: 2 Darket, 1 Paktahn

2 Darket, 1 Paktahn

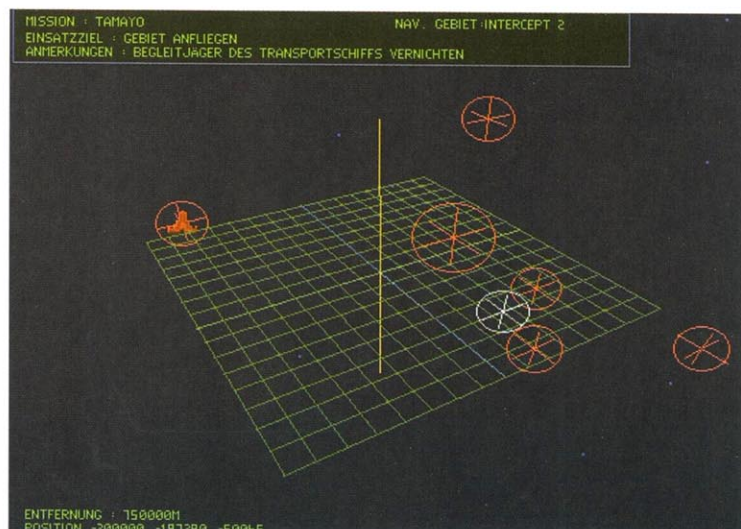
2 Darket, 2 Paktahn

2 Dralhti, 2 Paktahn



Mission C 2:

Personen:	Flash (Kojen), Rachel (Freizeitraum)
Auftrag:	alle feindlichen Schiffe vor dem Planeten abfangen
Wingman:	Hobbes & Flint
Schiff:	Excalibur (wenn Spritztour mit Rachel besprochen), sonst Arrow, Hellcat, Thunderbolt, Longbow
Nav 1:	4 Vaktoth, 1 Corvette 4 Darket 4 Dralhti
Nav 2:	4 Transporter
Nav 3:	4 Dralhti
Nav 4:	–
Nav 5:	–
Nav 6:	4 Vaktoth, 2 Transporter



110 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission C 3:

Mission ist optional, nur wenn Flash herausgefordert wird.

Personen: Flash (Hangar), Eisen (Flugzentrale), Flash fordern (Flugzentrale)

Auftrag: im Simulator gegen Flash

Wingman: nein

Schiff: Arrow

Nav 1: Arrow (Flash)

Anmerkungen: Wird Flash im Simulator besiegt, meldet er sich als Kampfpilot auf der »Victory« und steht dann als Flügelmann zur Verfügung.

Das Locanda System

Mission D 1:

Personen: Flash (Flugzentrale), Cobra (Kojen), Flint (Feuerleitstand)

Auftrag: Patrouille, alle Gegner vernichten

Wingman: alle

Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt

Nav 1: -

vor Nav 2: 2 Vaktoth

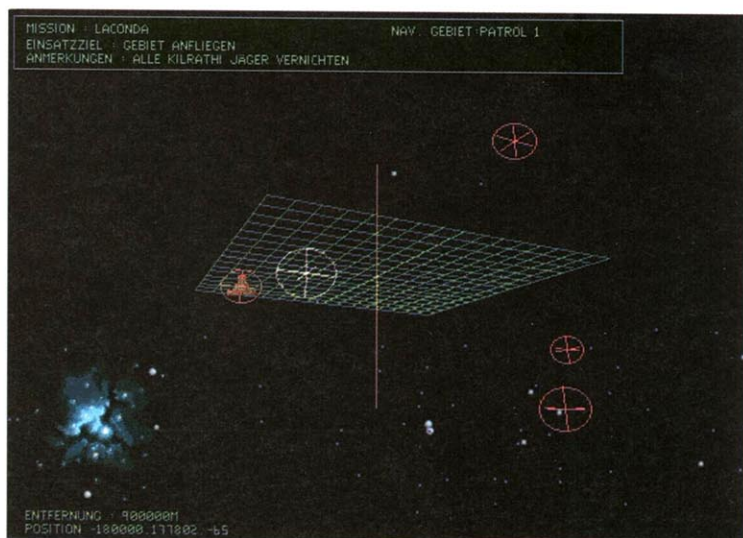
4 Dralhti

Nav 2: 3 Darket

4 Strakha

Nav 3: 1 Destroyer, 4 Dralhti

Nav 4: 3 Dralhti & Fireclaw in Dralhti



112 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission D 2:

Personen: Vagabond (Freizeitraum), Hobbes (Feuerleitstand)

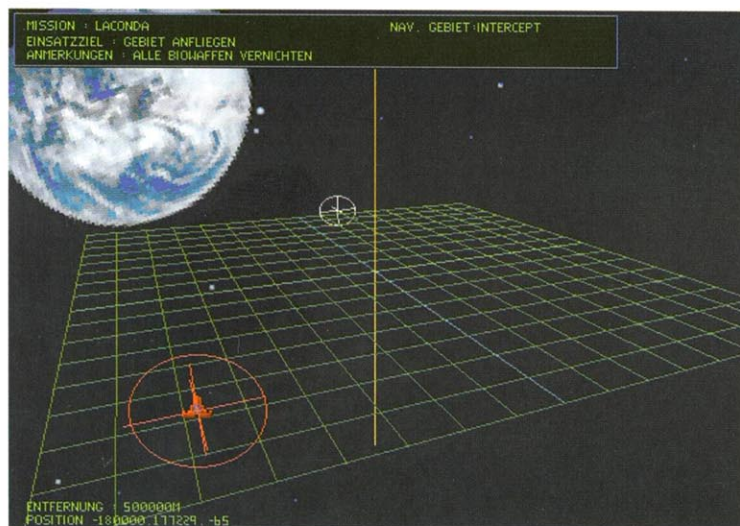
Auftrag: Abfangen der Raketen mit Bio-Kampfstoffen

Wingman: alle außer Cobra und Flint

Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt

Nav 1: 1 Destroyer, 3 Capmiss (Bio-Sprengköpfe; gelbe Darstellung), immer
2 Strakhas (solange der Destroyer nicht zerstört ist)

Anmerkung: Kommt nur einer der Bio-Sprengköpfe durch, dann sind die Locanda-Missionen verloren.



Mission D 3:

Optionale Mission (wenn nicht, dann rettet Cobra Flint).

Personen: keine

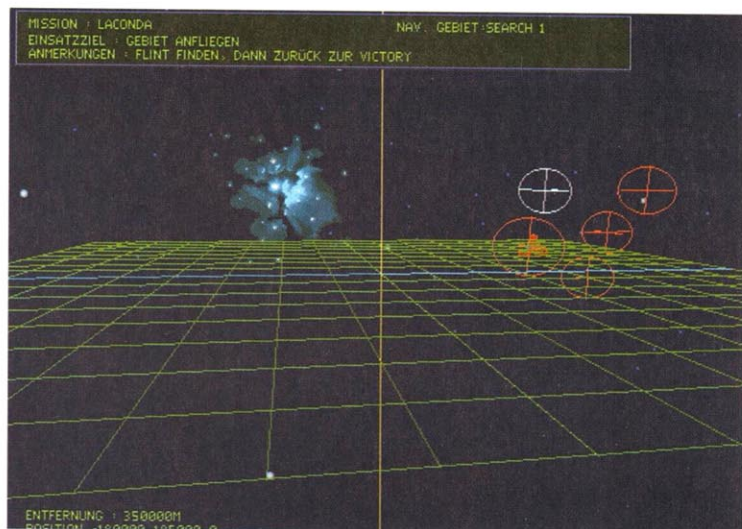
Auftrag: Flint retten

Wingman: nein (Flint)

Schiff: wie in D 2

Nav 1: –

Nav 2: 1 Cruiser, 4 Darket
2 Darket
2 Vaktoth



114 Die Missionen in Wing Commander 3

Das Blackmane System – Siegvariante

Mission E 1:

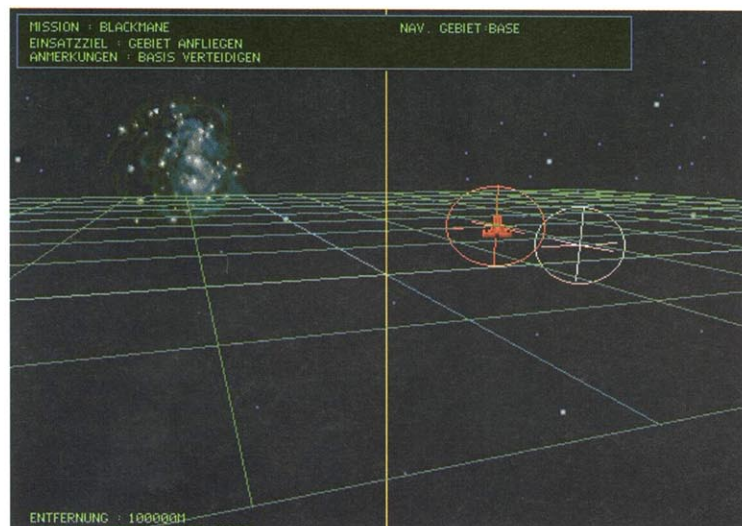
Personen: vor dem Sprung: Flint (Hangar) oder Flint & Cobra (Hangar)
Rollins (Flugzentrale), neues Video (Kojen), Eisen (Brücke)

Auftrag: Verteidigung einer Station

Wingman: alle

Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt

Nav 1: 4 Dralhti
4 Darket
4 Darket
3 Paktahn & Bloodmist in Paktahn



Mission E 2:

(wenn E 1 gewonnen)

Personen: Rachel (Hangar), Maniac (Kojen)

Auftrag: Geleit für einen Konvoi

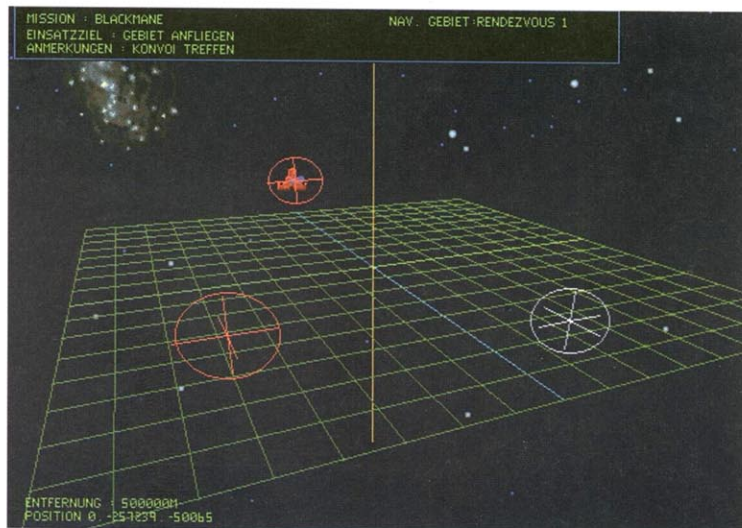
Wingman: alle

Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt

Nav 1: 4 Darket (2 Transporter verteidigen)

Nav 2: 4 Strakha (2 Transporter verteidigen)

4 Strakha



116 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission E 3:

Personen: Flint (Feuerleitstand)

Auftrag: Konvoi-Geleit

Wingman: alle

Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt

Nav 1: 2 Sorthak

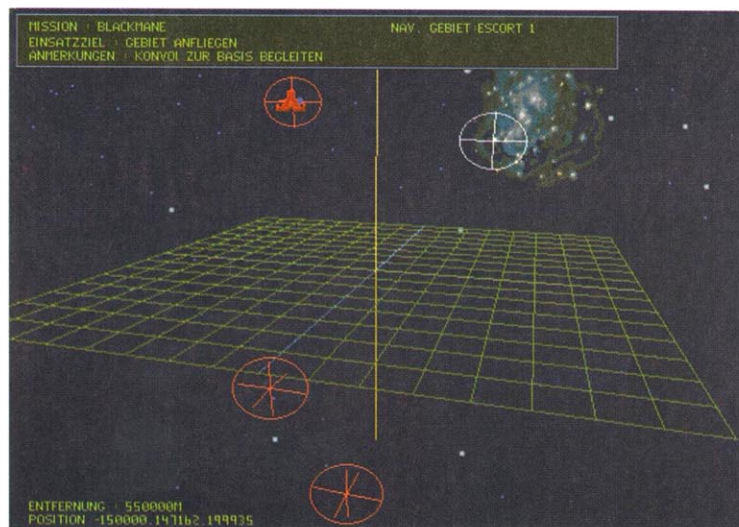
2 Sorthak

vor Nav 2: 4 Strakha

4 Strakha

Nav 2: 2 Vaktoth

2 Vaktoth



Das Blackmane System – Verlustvariante

Mission F 1:

Personen: Rollins (Flugzentrale), neues Video (Kojen), Eisen (Brücke)

Auftrag: Konvoi-Geleit bei Evakuierung (3 Transporter)

Wingman: alle

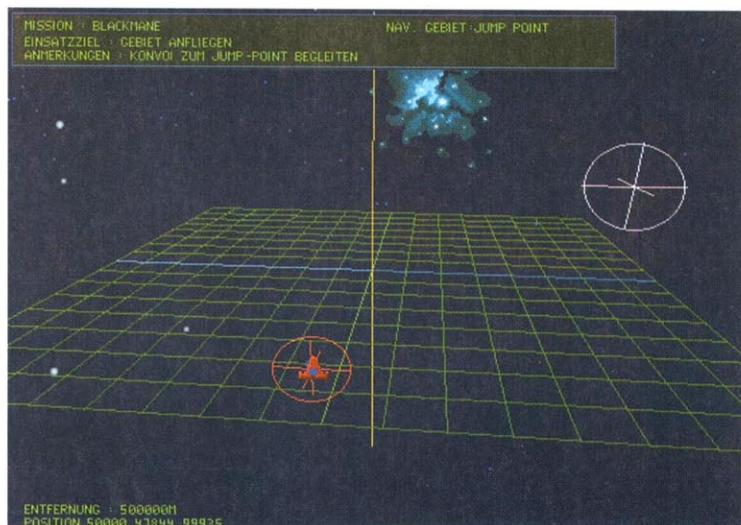
Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt

Nav 1: 1 Carrier, 2 Dralhti

2 Dralhti

2 Dralhti

2 Dralhti



118 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission F 2:

Personen: Rachel (Hangar), Maniac (Kojen)

Auftrag: Konvoi-Geleit (3 Transporter)

Wingman: alle

Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt

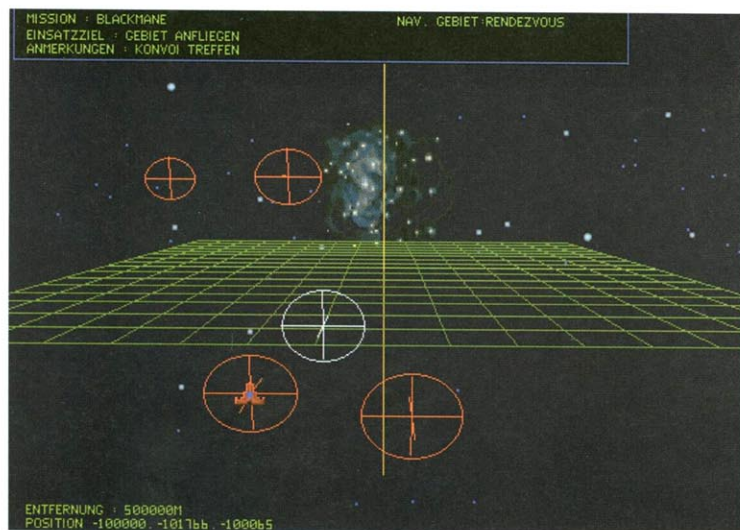
Nav 1: -

vor Nav 2: 4 Strakha

Nav 2: 3 Dralthi

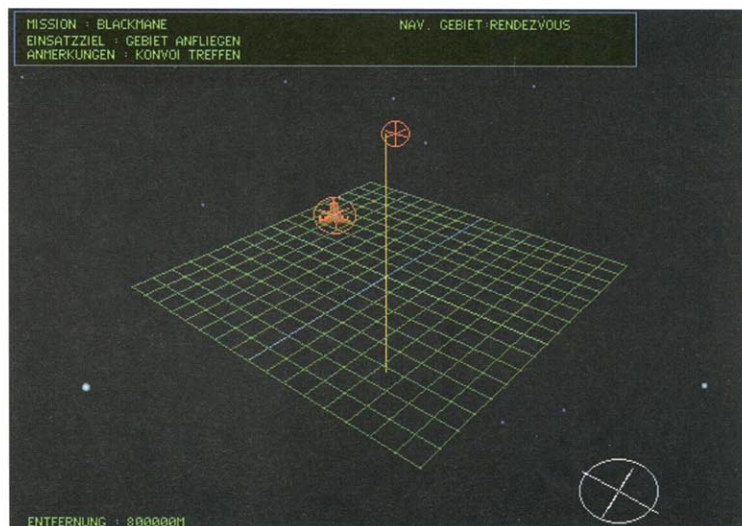
3 Dralthi

3 Dralthi:



Mission F 3:

Personen: Flint (Feuerleitstand)
Auftrag: Konvoi-Sicherung (2 Transporter)
Wingman: alle
Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt
vor Nav 1: 3 Strakha
Nav 2: (Asteroidenfeld)
(nach Identifizierung des Konvoi) 4 Strakha
2 Strakha



Das Ariel System

Mission G 1:

Personen: Rachel (Hangar), Cobra (Flugzentrale), Vagabond (Freizeitraum), Rollins (Brücke)

Auftrag: alle Schiffe vor dem Jumppoint vernichten

Wingman: alle

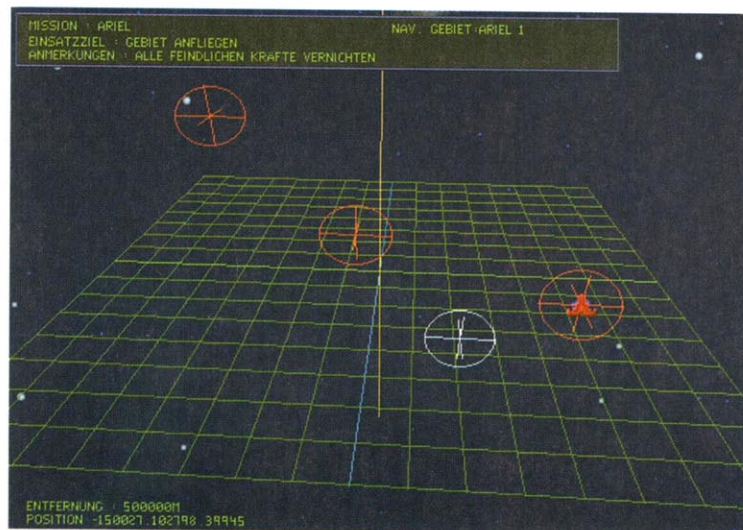
Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt, Longbow

Nav 1: 2 Transporter, 1 Corvette, 2 Strakha

Nav 2: 4 Strakha

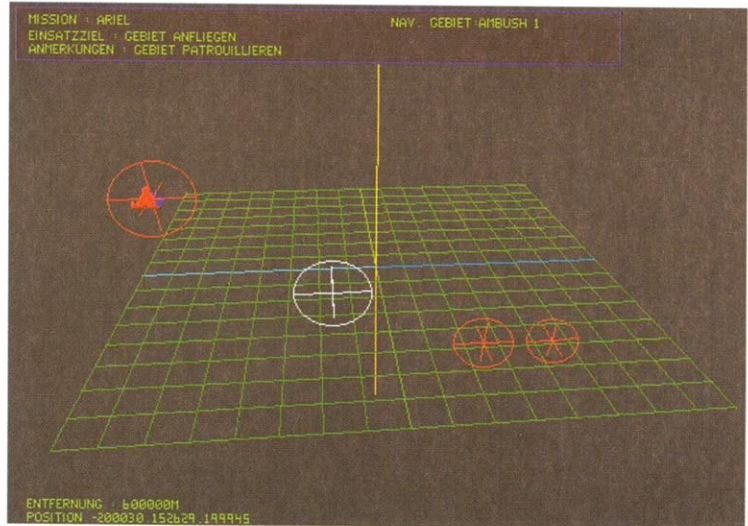
Nav 3: 1 Carrier, 4 Darket

4 Dralthi



Mission G 2:

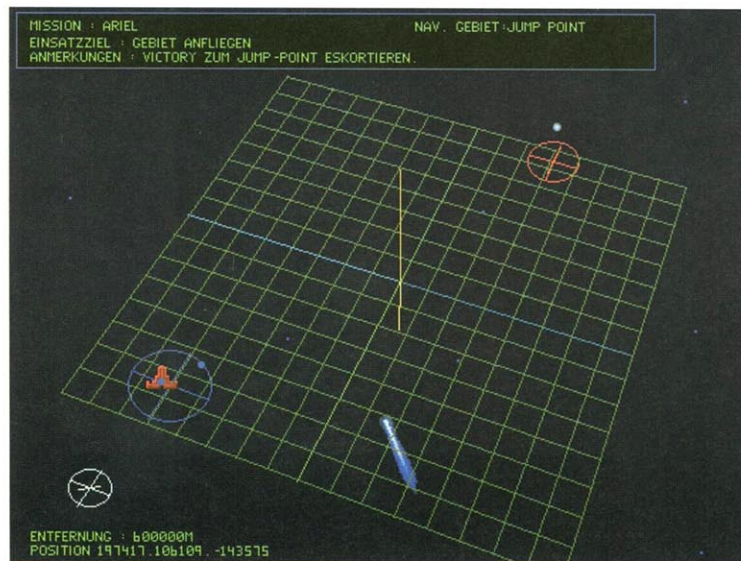
Personen: Vaquero (Kojen), Hobbes (Feuerleitstand)
Auftrag: Vernichten aller feindlichen Schiffe in einem Gasnebel
Wingman: alle
Schiff: Thunderbolt, Longbow
Nav 1: 4 Vaktoth, 1 Transporter, 1 Destroyer
4 Darket
Nav 2: 4 Darket, 1 Corvette, 1 Transporter
Nav 3: 4 Vaktoth, 1 Destroyer, 1 Transporter
4 Vaktoth



122 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission G 3:

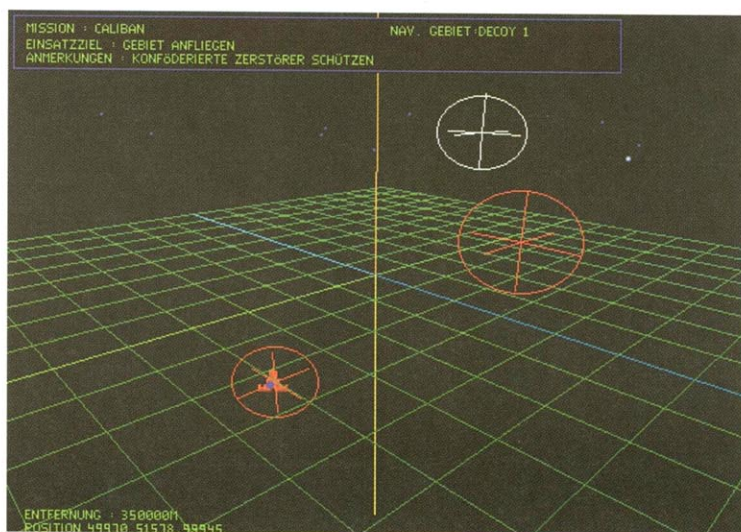
Personen: Flint (Freizeitraum)
Auftrag: Geleitschutz für die »Victory«
Wingman: alle
Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt, Longbow
vor Nav 1: 2 Paktahn, 2 Darket
Nav 1: 2 Strakha, 1 Carrier
(Kilrathi tarnen den Jumppoint)
Nav 2: 4 Strakha, 1 Corvette



Das Caliban System

Mission H 1:

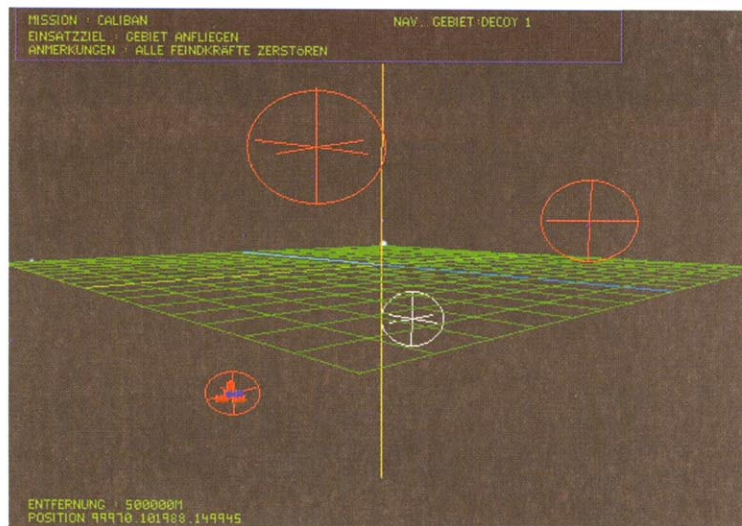
Personen: Hobbes & Cobra (Hangar), Prinz Thrakhath (Brücke, Kommunikator)
Auftrag: die Zerstörer beschützen
Wingman: alle
Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt, Longbow
Nav 1: (Sheffield)
2 Vaktoth, 1 Destroyer
Nav 2: (Coventry)
2 Vaktoth, 1 Destroyer



124 Die Missionen in Wing Commander 3

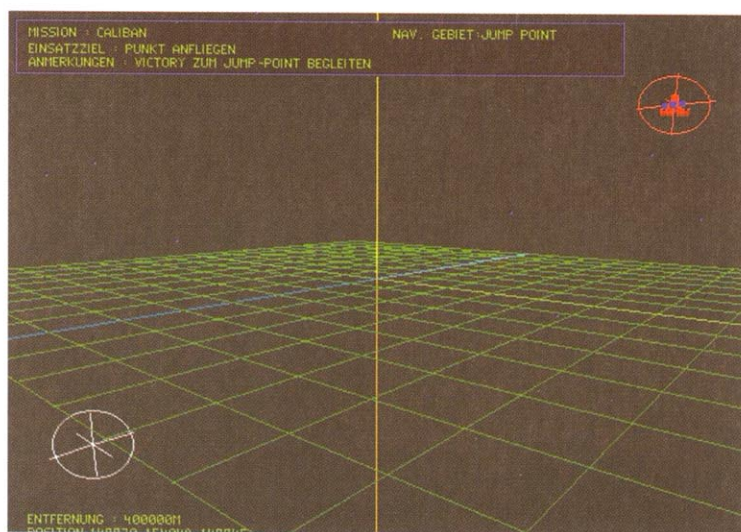
Mission H 2:

Personen: Flint (Flugzentrale), Flash (Kojen), Maniac (Feuerleitzentrale)
Auftrag: alle Schiffe im Nebel abfangen und vernichten
Wingman: alle
Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt, Longbow
Nav 1: 4 Darket
Nav 2: 6 Dralhti, 2 Vaktoth
Nav 3: 2 Corvette, 1 Destroyer, 1 Scout (Transporter)



Mission H 3:

Personen: –
Auftrag: »Victory« eskortieren
Wingman: alle
Schiff: Arrow, Hellcat
vor Nav 1: 4 Darket, 1 Corvette
vor Nav 1: 4 Darket, 1 Corvette
Nav 1: 4 Dralhi
 2 Dralhi, 1 Corvette
 3 Vaktoth
 2 Vaktoth, 2 Darket
 4 Darket



126 Die Missionen in Wing Commander 3

Das Delius System

Mission I 1:

Personen: Zwischensequenz im Thronraum Kilrah
Cobra & Hobbes (Hangar), Prinz Thrakhath (Brücke über Kommunikator)

Auftrag: feindliche Basis im Asteroidengürtel suchen

Wingman: alle

Schiff: Arrow, Hellcat, Thunderbolt, Longbow

Nav 1: 4 Vaktoth, 1 Basis

2 Vaktoth

Nav 2: 3 Dralthi

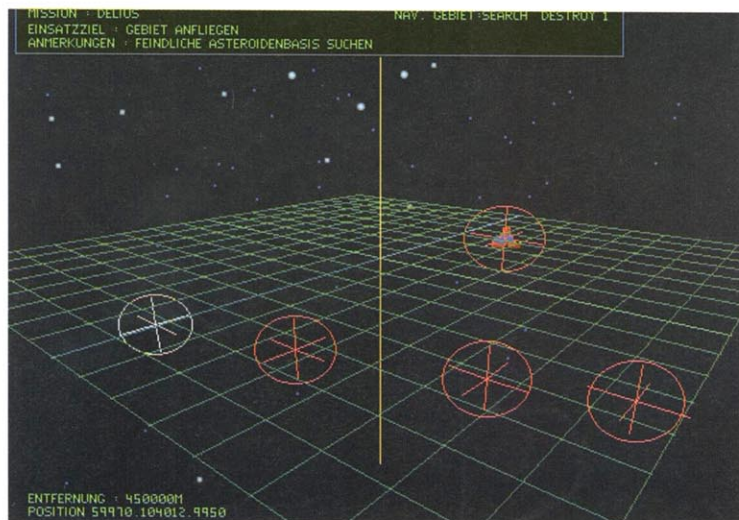
3 Dralthi

Nav 3: 2 Dralthi

2 Darket

Nav 4: 4 Vaktoth

Anmerkung: Wenn Sie die Basis bereits in dieser Mission vernichten, dann wird die Handlung im Torgo System (J1) fortgesetzt.



Mission I 2:

Personen: Flint (Flugzentrale), Flash (Kojen), Maniac (Feuerleitzentrale)

Auftrag: Jump Point blockieren und niemanden durchlassen

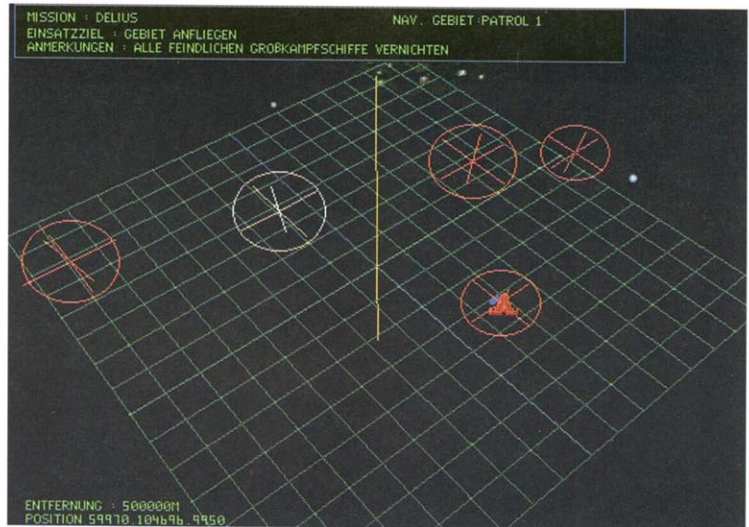
Wingman: alle

Schiff: Thunderbolt, Longbow

Nav 1: 4 Dralthi, 1 Corvette

Nav 2: 4 Darket

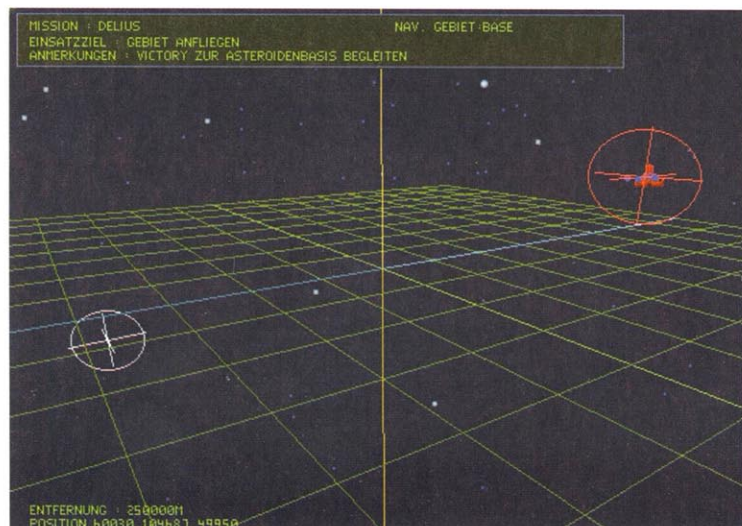
Nav 3: 2 Dralthi, 1 Destroyer
2 Vaktoth, 1 Corvette
2 Vaktoth, 1 Sorthak (Einsatzziele erreicht)
4 Dralthi



128 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission I 3:

Personen: –
Auftrag: begleite »Victory« zur Asteroidenbasis
Wingman: alle
Schiff: Arrow, Hellcat
Nav 0.2: 2 Darket
Nav 0.5: 2 Darket
Nav 1: 2 Dralhti, Asteroidenbasis



Das Torgo System

Mission J 1:

Personen: Flint (Feuerleitstand)

Auftrag: Gegner abfangen

Wingman: Flint

Schiff: Arrow

Nav 1: 2 Strakha

2 Paktahn

Nav 2: (hier sind Flash & Primate)

2 Vaktoth, 2 Paktahn

2 Vaktoth, 2 Paktahn

2 Vaktoth, 2 Paktahn

Hinweis: Hier ist die Mission offiziell beendet, es geht aber noch weiter:

2 Vaktoth, 2 Paktahn

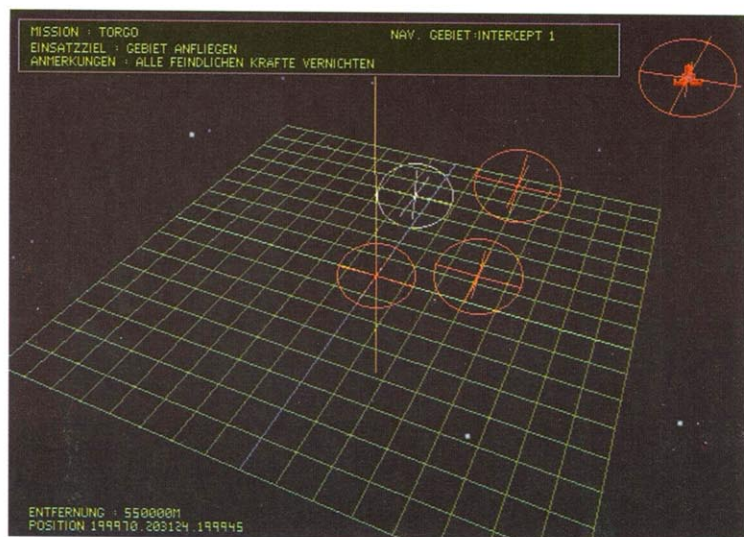
2 Vaktoth, 2 Paktahn

Nav 3: (Vagabond und Styg)

2 Strakhas

2 Paktahn

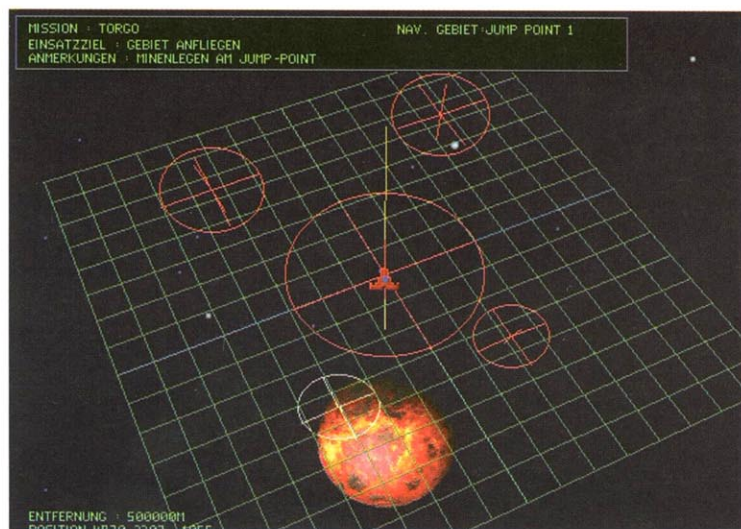
Nav 4: landen



130 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission J 2:

Personen: Rachel (Hangar), Rollins (Aufzug), Tolwyn (Brücke)
Auftrag: Minen am Jump Point legen (je 1 oder 2 Minen abwerfen)
Wingman: alle
Schiff: Thunderbolt, Longbow
Nav 1: 2 Vaktoth, 2 Paktahn
Nav 2: 2 Vaktoth, 2 Paktahn
Nav 3: 2 Vaktoth, 2 Paktahn
Nav 4: 2 Vaktoth, 2 Paktahn



Mission J 3:

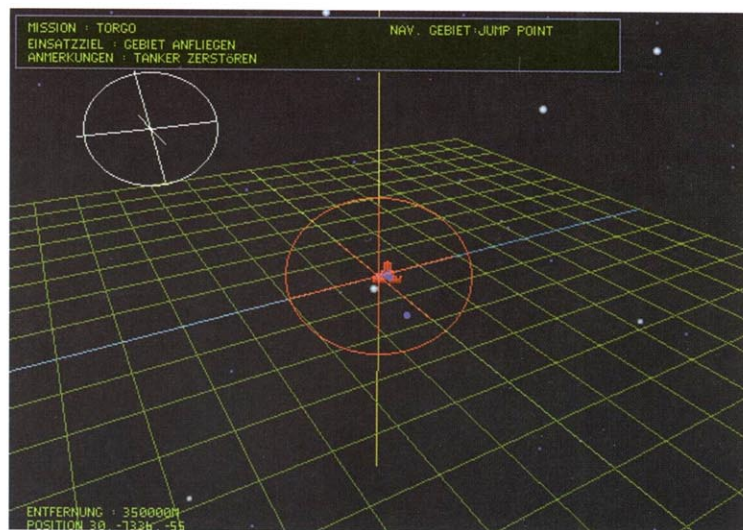
Personen: –

Auftrag: 3 Tanker wehrlos machen (Geschütze ausschalten oder zwei Segmente rot schießen)

Wingman: alle

Schiff: Arrow oder Hellcat

Nav 1: 3 Tanker, 2 Asteroidenjäger
2 Asteroidenjäger
2 Asteroidenjäger

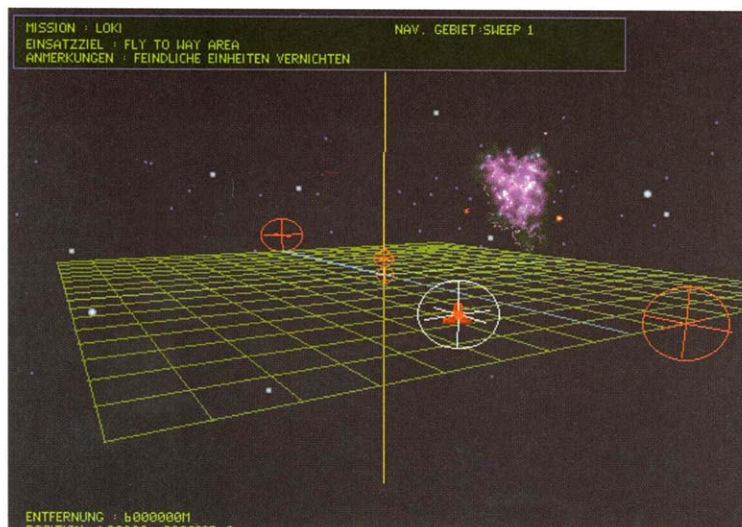


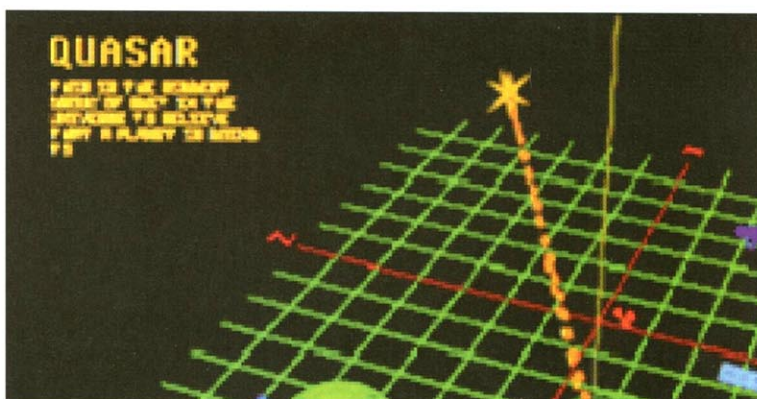
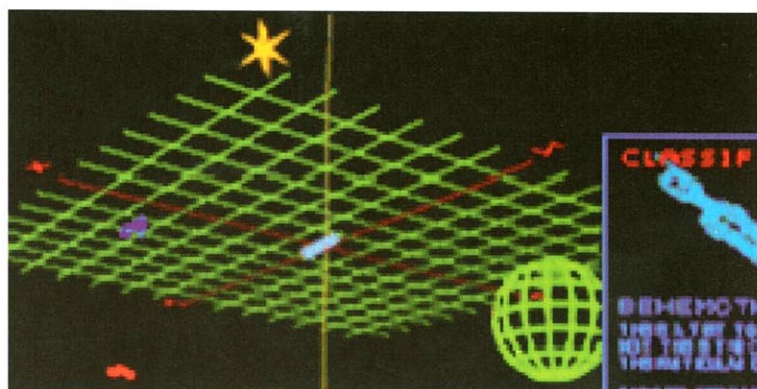
132 Die Missionen in Wing Commander 3

Das Loki System

Mission K 1:

- Personen:** (Zwischensequenz: Verrat der »Behemoth«)
Rachel (Hangar), Vaquero (Kojen)
- Auftrag:** alle Navigationspunkte anfliegen und säubern
- Wingman:** alle
- Schiff:** Arrow oder Hellcat
- Nav 1:** 4 Darket, 1 Corvette
4 Vaktoth, 1 Corvette (sobald die 4 Darket vernichtet sind)
- Nav 2:** 6 Dralhti
4 Dralhti (sobald 4 Dralhti der ersten Welle vernichtet sind)
- Nav 3:** 6 Vaktoth
4 Darket
4 Strakha





134 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission K 2:

Personen: Maniac (Freizeitraum), Cobra (Kojen), Tolwyn (Brücke), Eisen (Feuerleitstand)

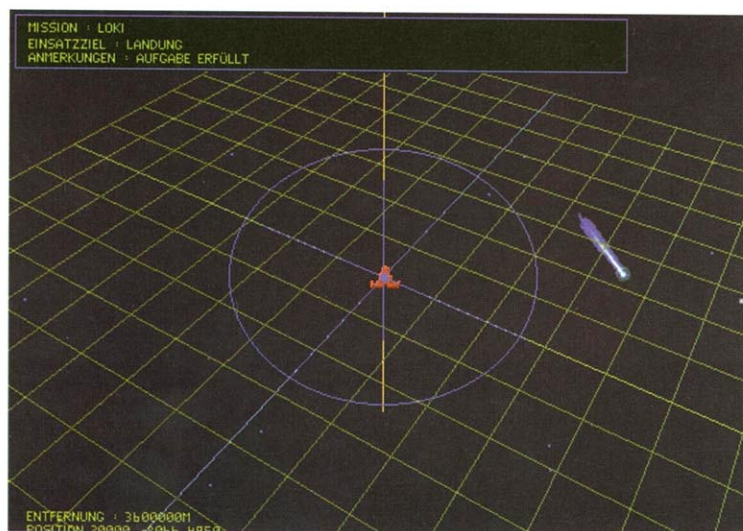
Auftrag: »Behemoth« beim Schuß beschützen

Wingman: alle

Schiff: Arrow, Hellcat

Nav 1: 4 Paktahn
alles, was bei der vorherigen Mission (K1) stehengeblieben ist

nach Schuß: 2 Corvettes
4 Strakhas (sobald erste Corvette fällt)
2 Paktahn (sobald zweite Corvette fällt)





136 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission K 3:

Personen: Hobbes (Feuerleitstand)

Auftrag: Geleitschutz für den Angriff der »Behemoth« auf Kilrah

Wingman: alle

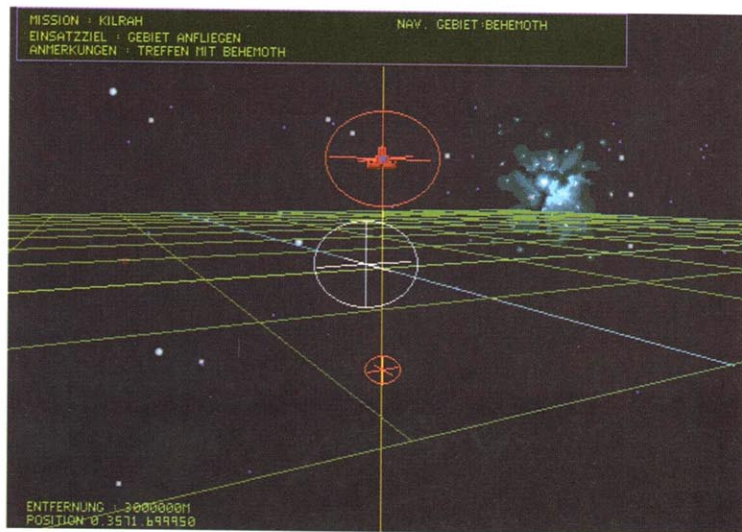
Schiff: Arrow, Hellcat

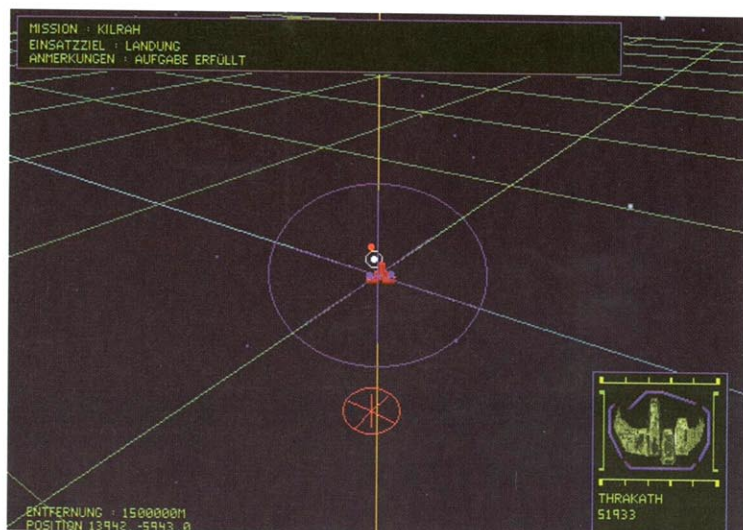
Nav 1: 4 Paktahn

(»Behemoth explodiert«, lässt sich nicht verhindern ...)

1 Destroyer, Prinz Thrakhath

Hinweis: Prinz Thrakhath fordert Sie zum Zweikampf. Sie haben aber nur 90 Sekunden, um zur »Victory« zurückzukehren. Wenn Sie nicht rechtzeitig im Flugdeck sind, dann treiben Sie im All ...





138 Die Missionen in Wing Commander 3

Das Alcor System

Mission L 1: two beer or not two beer

Personen: Rachel (Freizeitraum)

Auftrag: Alarmstart, Verteidigung der »Victory«

Wingman: Hobbes

Schiff: Arrow

Nav 1: 3 Corvettes
4 Vaktoth, 1 Corvette
8 Darket

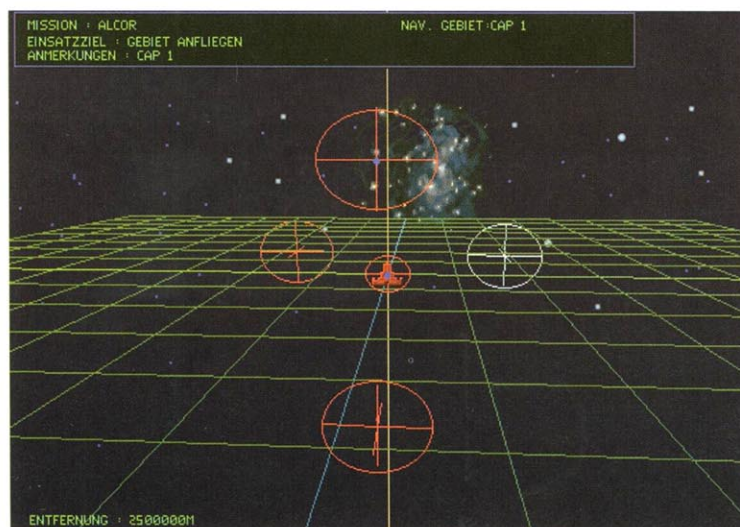
Nav 2: 2 Vaktoth, 4 Paktahn
6 Dralthi
6 Dralthi
4 Paktahn

Nav 3: 4 Strakha

Nav 4: 4 Vaktoth

Victory: (Begleitschiffe und Eskorte)
2 Sorthak
2 Sorthak

Hinweis: Wenn Sie an der Bar einen kräftigen Schluck nehmen, bekommen Sie ein völlig neues Fluggefühl ... (wenn nur keine Streife kommt ...)



Mission L 2:

Personen: Cobra & Rollins (Freizeitraum), Paladin (Feuerleitstand)

Auftrag: Asteroidenfeld von Feinden säubern

Wingman: alle

Schiff: Arrow, Thunderbolt, Longbow

Nav 1: 1 Destroyer, 3 Corvettes

1 Corvette, 6 Darket (wenn Destroyer fällt)

Nav 2: 4 Asteroidenjäger

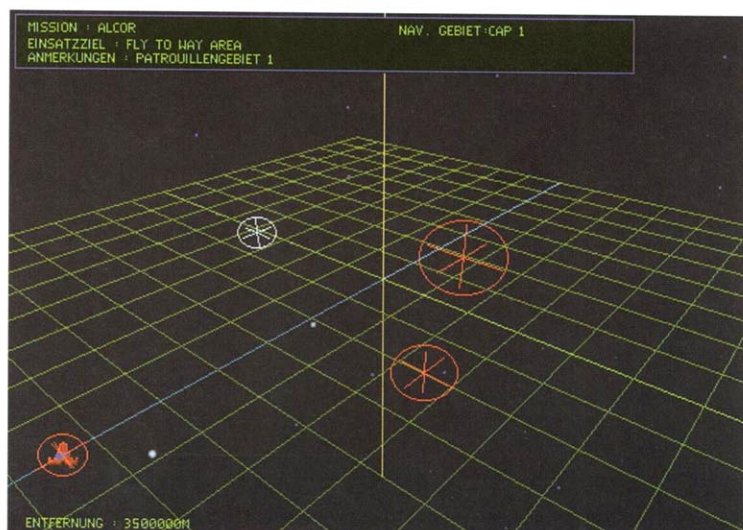
4 Strakha

4 Darket

Nav 3: 4 Paktahn, 1 Destroyer

6 Darket

4 Dralhti



140 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission L 3:

Optionale Mission.

Personen: Vagabond (Freizeitraum), nach diesem Gespräch Eisen & Cobra (Hangar)

Auftrag: Rache am Verräter

Wingman: –

Schiff: Hellcat

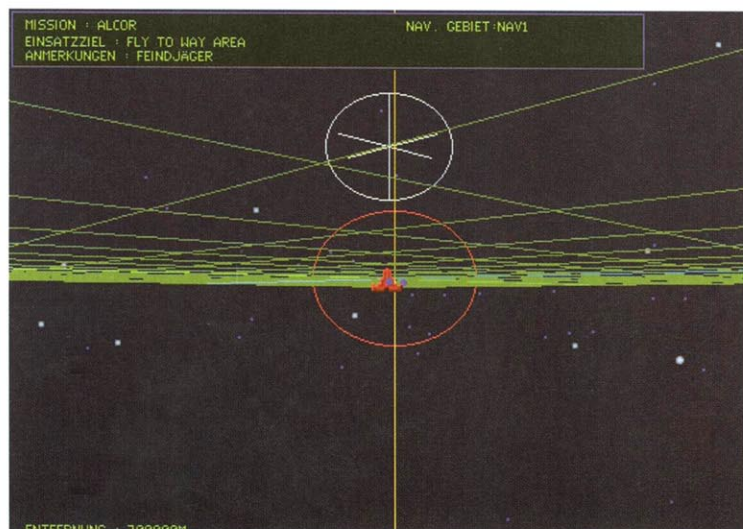
Nav 1: Thunderbolt (Verräter)

Nav 2: »Victory«, Vaquero, Primate)

2 Strakha & Stalker (Strakha)

3 Paktahn

Hinweis: Wenn Sie diese Mission fliegen, dann stirbt Vaquero bei der Verteidigung der »Victory«.



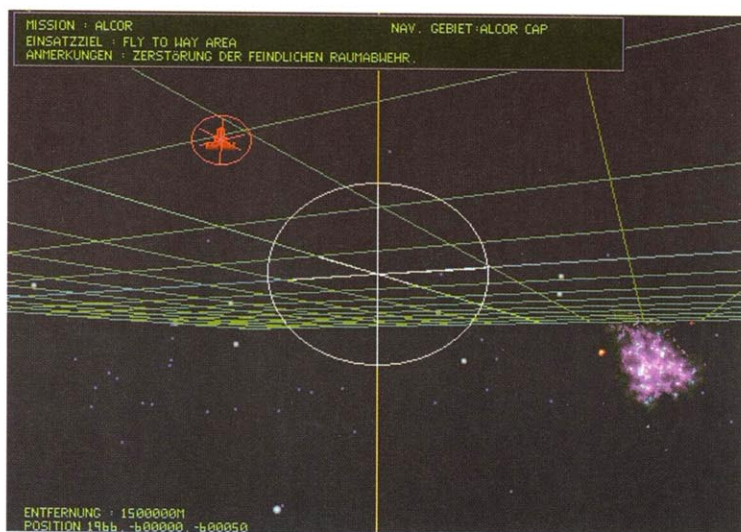
Zusatzinfo

Der folgende Text ist eine Holo-Nachricht, die sich eigentlich während der Missionen L, M und N im Spind des Spielers befinden sollte. Leider wurde sie bei der Umsetzung vergessen, und nur im Skript finden sich noch die Inhalte. Da wir die Handlung und das Verhalten von Hobbes ohne diesen Text nur als mäßig gut motiviert betrachten, drucken wir hier eine Übersetzung dieses Textes ab, um auch anderen bessere Einblicke zu gewähren.

»Colonel, ich kehre auf meine Heimatwelt zurück, aber meine Bewunderung für Sie zwingt mich, Ihnen eine Erklärung für meine Taten zu geben ... Sie müssen verstehen, daß der Hobbes, den Sie kannten eine künstliche Persönlichkeit war, konstruiert durch ein Persönlichkeitsüberlagerungsexperiment, das vor langer Zeit von Prinz Thrakhath ins Leben gerufen wurde.

Lord Ralgha nar Hhallas haben Sie nie wirklich getroffen. Ich selbst habe ihn nicht kennengelernt, bevor ich den Prinzen Ihren Kilrathi-Titel »Heart of the Tiger« aussprechen hörte. Dies war das Schlüsselwort, welches meine wirkliche Persönlichkeit erwachen ließ, die für so viele Jahre versteckt war.

Einmal durch die Worte meines Prinzen erweckt, hatte ich keine andere Wahl, als seinen Geboten zu folgen.«



Mission L 4

142 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission L 4:

Personen: wenn L3: Eisen (Kojen)
Auftrag: Befreiung von Doktor Severin
Wingman: –
Schiff: Excalibur
Nav 1: 6 Darket
Planet 1: 6 Ekapshi, 4 Gebäude
Planet 2: 4 Panzer, 4 Ekapshi
2 Ekapshi
Hinweis: Hier unbedingt die Panzer vernichten.
Planet 3: 4 Panzer



Das Freya System

Mission M 1:

Personen: Maniac (Freizeitraum), Rollins (Aufzug)

Auftrag: Freya System säubern

Wingman: Vaquero, Maniac, Flash, Flint

Schiff: alle

Nav 1: 2 Darket, 1 Destroyer

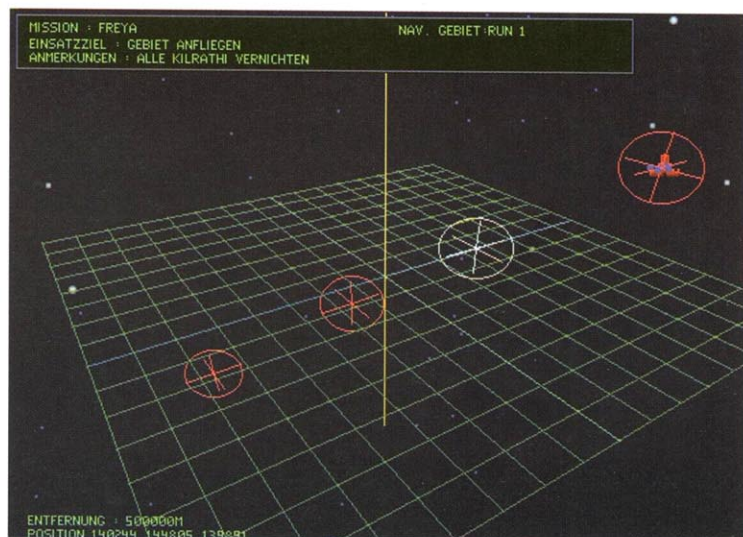
4 Darket

Nav 2: 4 Dralhti, 2 Corvettes

Nav 3: 4 Dralhti, 1 Carrier

4 Darket

4 Dralhti



144 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission M 2:

Personen: Flint (Kojen), Eisen (Brücke)

Auftrag: Schildgenerator zerstören

Wingman: –

Schiff: Excalibur

Nav 1: 4 Dralhti

Dann Eintritt in die Atmosphäre

Ankunft: 4 Ekapshi

vor Nav: 4 Ekapshi

4 Panzer

10 Gebäude

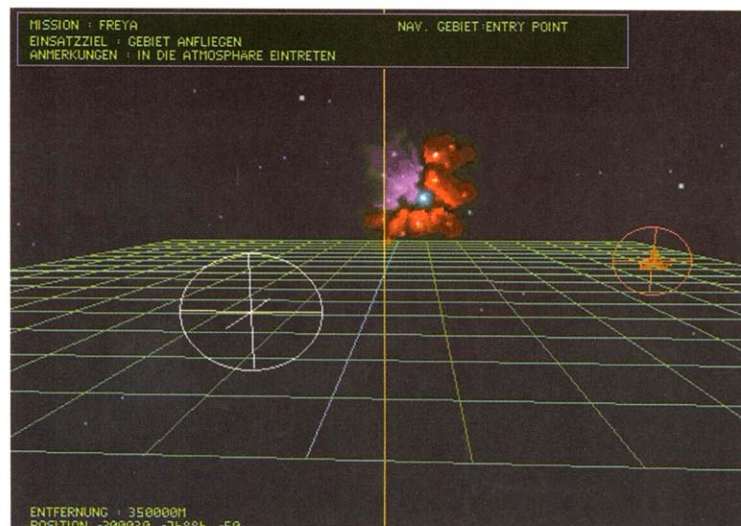
Nav: Schildgenerator (Basis)

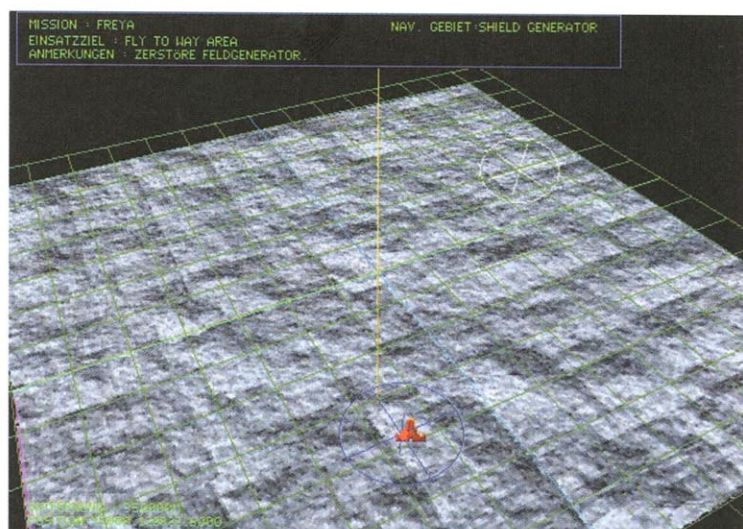
4 Ekapshi

5 Panzer

All: 2 Dralhti

2 Dralhti

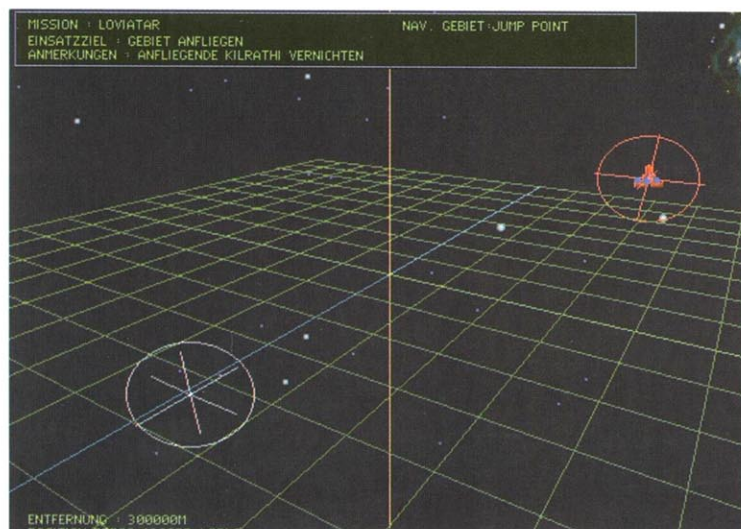




146 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission M 3:

Personen: Vagabond (Freizeitraum), wenn aus der Haft entlassen
Auftrag: alle Kilrathi am Jumppoint vernichten
Wingman: alle außer Hobbes und Cobra
Schiff: alle
Nav 1: 3 Dralhti
2 Darket, 1 Corvette
3 Darket
3 Vaktoth
2 Vaktoth, 1 Darket
3 Darket



Das Hyperion System

Mission N 1:

Personen: Im Freizeitraum muß eine Entscheidung zwischen Flint und Rachel getroffen werden (man kann auch auf beide verzichten). Die Konsequenzen der Damen bei einem Korb: Flint steht nicht mehr als Flügelmann zur Verfügung, Rachel hilft bei der Bewaffnung des Schiffes nicht mehr.

Auftrag: Test der Temblor-Bombe

Wingman: –

Schiff: Excalibur

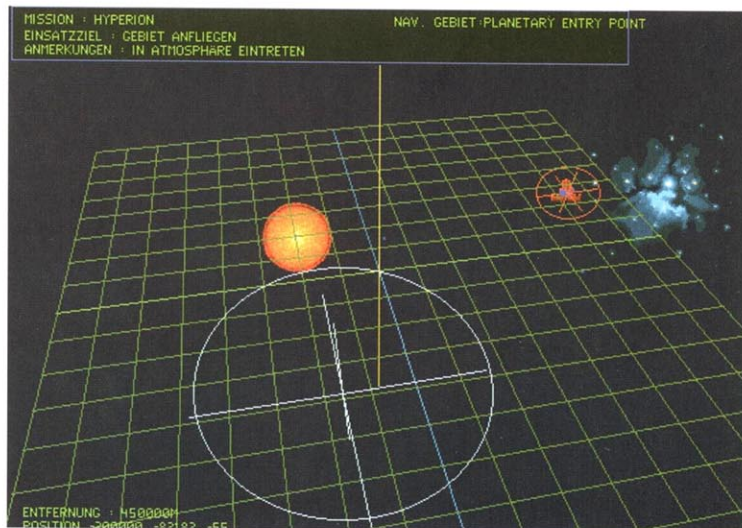
vor Planet: 4 Dralhti

Eintritt: 2 Ekapshi

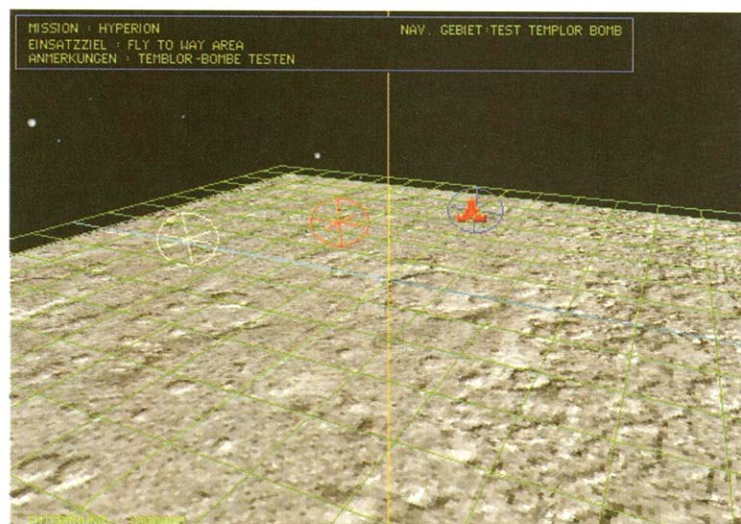
vor Nav: 2 Ekapshi

Abwurfzone: 3 Ekapshi

nach Planet: 4 Dralhti

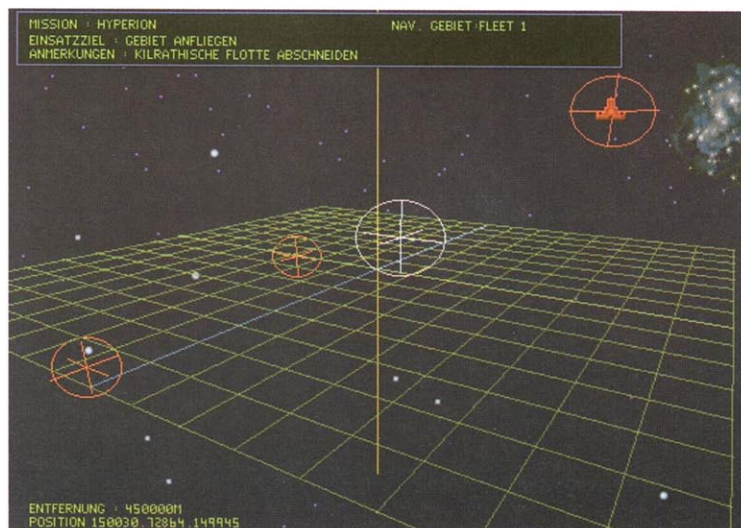


148 Die Missionen in Wing Commander 3



Mission N 2:

- Personen:** Flash (Kojen), Vaquero (Brücke), Vagabond (Feuerleitstand)
Auftrag: Schutz für Großschiffe
Wingman: alle außer Hobbes, Cobra (und Flint, wenn man sich für Rachel entschieden hat)
Schiff: Excalibur (Tip: Dump-Fire-Raketen laden)
Nav 1: (Sheffield, kümmert sich um feindliches Großschiff)
 1 Destroyer, 2 Darket
 2 Darket
 2 Dralthi
 2 Dralthi
Nav 2: (Coventry)
 1 Carrier, 2 Dralthi
 2 Dralthi
 2 Paktahn
 2 Vaktoth
Nav 3: 1 Cruiser, 2 Paktahn



150 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission N 3:

Personen: Flint (Freizeitraum), wenn Sie sich für Flint und gegen Rachel entschieden haben

Auftrag: Jump Point beschützen, freie Jagd

Wingman: alle

Schiff: alle

Nav 1: 4 Darket, 1 Destroyer

4 Darket

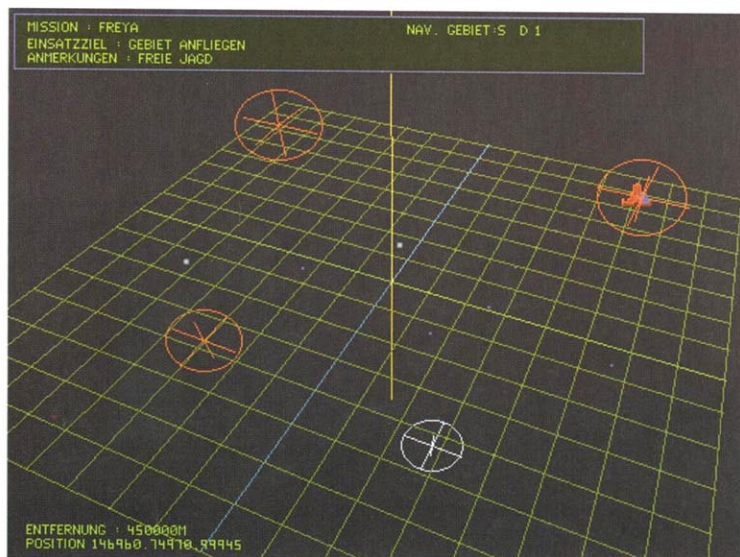
2 Dralhti

Nav 2: 4 Darket

Nav 3: 1 Cruiser

4 Darket

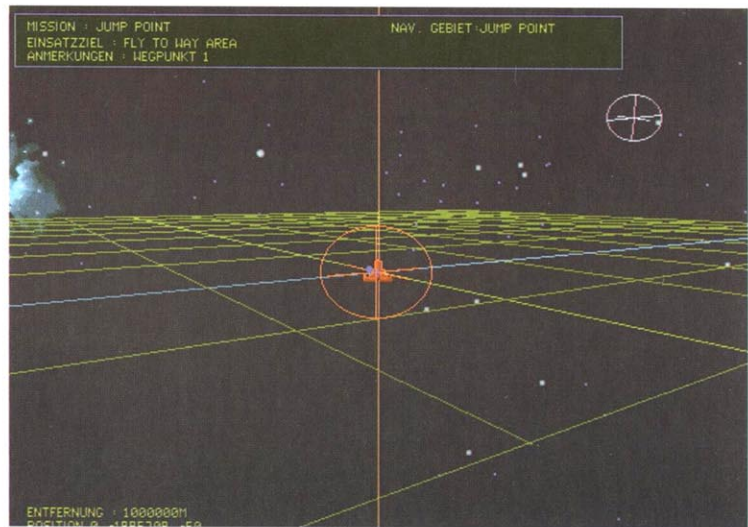
Hinweis: Wenn Sie Ihren Wingman nicht sofort zurückschicken, verlieren Sie ihn (oder sie).



Das Kilrah System

Mission P 0:

- Personen:** Szene bei Kilrah und auf der »Victory«, sonst keine Handlung mehr
Auftrag: Vernichten Sie Kilrah.
Wingman: Aus den noch verbliebenen Leuten drei auswählen. Achtung! Alle Flügelmänner werden sterben.
Schiff: Excalibur
bei Jump: 2 Sorthak



152 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission P 1:

Auftrag: Vernichten Sie Kilrah.

Wingman: wie P 0

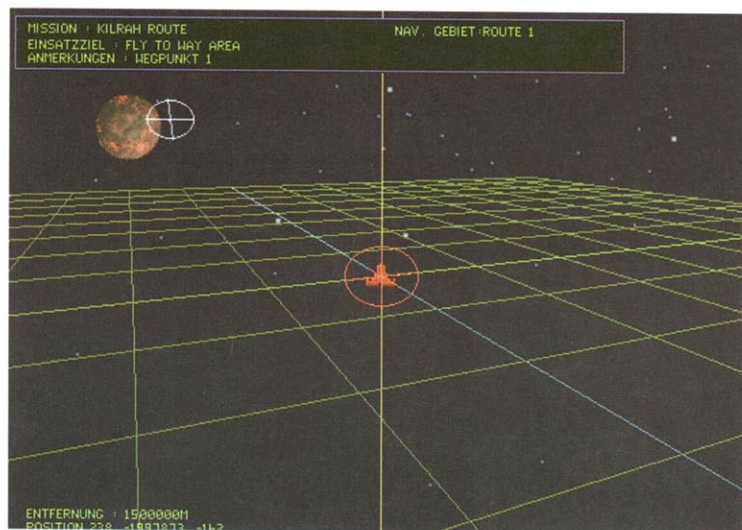
Schiff: Excalibur

Nav 1: 2 Corvettes, 4 Darket
4 Dralhti

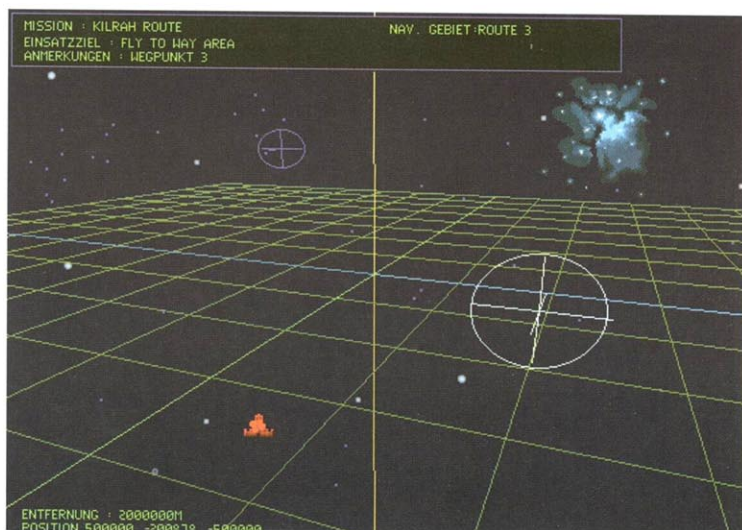
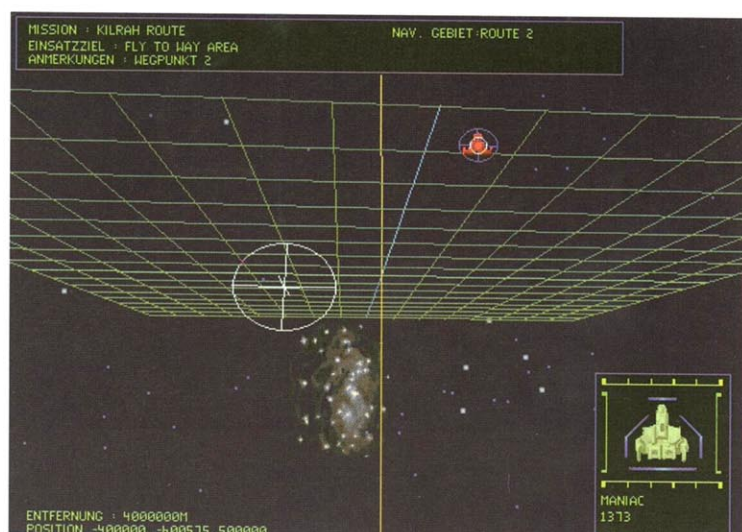
Nav 2: 2 Corvettes, 5 Dralhti
6 Strakha

Nav 3: 1 Destroyer, 4 Darket
6 Darket

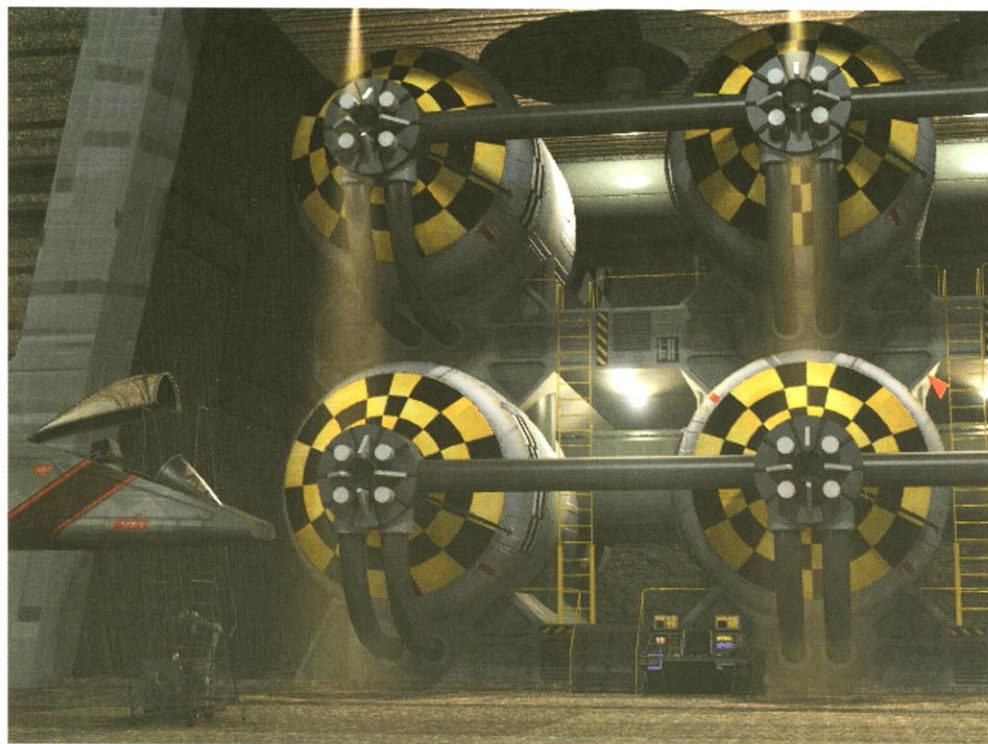
Landung in Depot 1



Die Missionen in Wing Commander 3 153



154 Die Missionen in Wing Commander 3



Mission P 2:

Auftrag: im Depot 2 Bombe aufnehmen, weiter nach Kilrah

Wingman: einer der vorherigen ist nicht mehr da

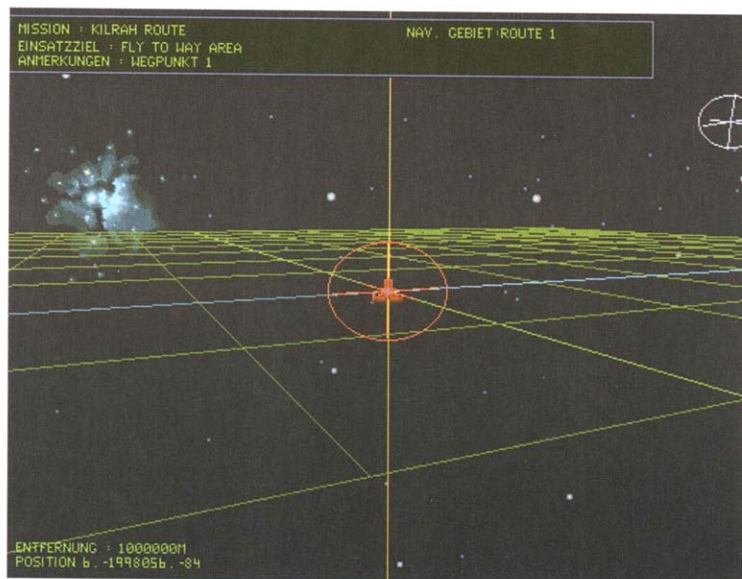
Schiff: Excalibur

Nav 1: 2 Corvettes, 4 Darket
4 Dralthi

Nav 2: 2 Corvettes, 4 Vaktoth
6 Strakha

vor Nav 3: 1 Destroyer, 4 Sorthak
1 Strakha
6 Darket

Nav 3: Omegadepot (Zwischenstation)



156 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission P 3: Last Leg

Auftrag: Zerstöre Kilrah.

Wingman: keiner mehr

Schiff: Excalibur mit Tarnvorrichtung und Temblor-Bombe

Nav 1: 1 Destroyer, 4 Paktahn

4 Dralhti

Nav 2: 1 Destroyer, 4 Dralhti

6 Strakha

(Achtung! Tarnung noch nicht an!)

vor Nav 3: 1 Destroyer, 3 Darket

6 Darket

(Achtung! Tarnung an!)

Nav 3: *(Enttarnen)*

Hobbes (Thunderbolt)

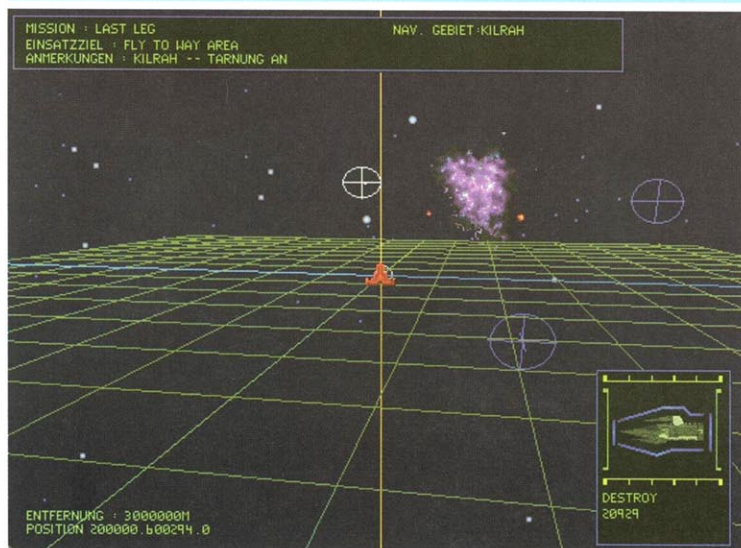
Thrakhath (Bloodfang)

Hinweis: Diese beiden sind die Schlüsselschiffe. Erst diese Abschüsse machen den Weg zur nächsten Mission frei.

2 Paktahn

4 Darket

Hinweis: Wenn Sie die Tarnvorrichtung nicht wie oben angegeben einsetzen, dann landen Sie in einem ewigen Gefecht mit 4 Paktahn.



158 Die Missionen in Wing Commander 3



Die Niederlage

Mission R 1: Der Anfang vom Ende

Auftrag: Jump Point zur Erde verteidigen

Wingman: alle noch Lebenden

Schiff: alle

Nav 1: 4 Darket

4 Dralthi

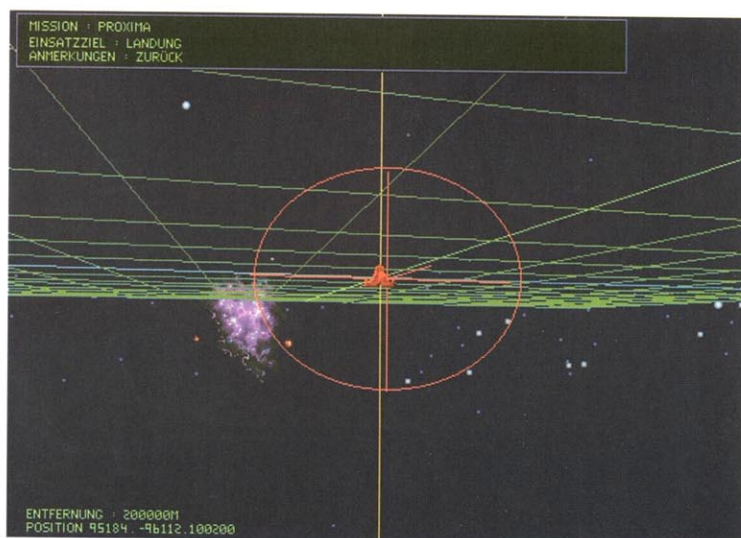
4 Vaktoth

3 Strakha, 1 Corvette

3 Strakha, 1 Corvette

4 Dralthi, 1 Carrier

Bemerkung: Danach Rückruf zur »Victory«, da diese nach Sol springt. Ist man hier zu langsam, treibt man im All.



160 Die Missionen in Wing Commander 3

Mission R 2: Der letzte Stand

Auftrag: Verteidigen der Erde

Wingman: –

Schiff: alle

Nav 1: (bei Sheffield)

4 Paktahn

4 Paktahn

6 Vaktoth

4 Strakha, 1 Corvette

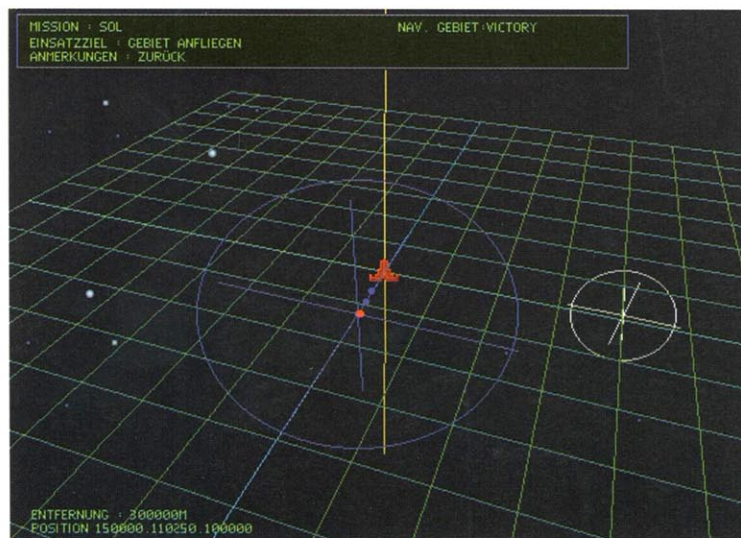
4 Strakha, 1 Corvette

4 Dralhti, Dreadnaught

Hinweis: Sollten Sie es schaffen, den Dreadnaught zu vernichten, befinden Sie sich in einem kleinen Kreis von Leuten, denen das gelingt, was die Spieledesigner verhindern wollten ...

Machen Sie sich keine Hoffnungen! Auch dann geht es noch weiter ...

Diese Mission ist nicht zu gewinnen, steigen Sie mit dem Schleudersitz aus, und genießen Sie das (Ihr???) ENDE!!!





Anhang

In den folgenden Abschnitten wollen wir Ihnen einige Tips geben, damit Sie verschiedene kleine Probleme mit *Wing Commander 3* umgehen können.

Im ersten Abschnitt beschreiben wir die Hardwareanforderungen des Spiels und geben einige Tips zur Steigerung der Performance.

Im zweiten Abschnitt führen wir Sie durch die Installation von *Wing Commander 3* und helfen, Probleme zu beseitigen.

Den dritten Abschnitt werden Sie hoffentlich nie benötigen, denn hier stellen wir die am häufigsten auftretenden Fehler von *Wing Commander 3* vor und helfen Ihnen bei deren Beseitigung.

Der vierte Abschnitt schließlich enthält eine Übersicht über alle möglichen Tastaturkommandos, die in *Wing Commander 3* verwendet werden. Auch Kommandos, die im Handbuch gar nicht oder nur unzureichend erklärt worden sind.

A-Hardware

Origins *Wing Commander 3* ist eines der aufwendigsten Computerspiele, die zur Zeit auf dem Markt sind. Der einzige Nachteil dieser hohen Spielqualität sind die fast ebenso hohen Hardwareanforderungen, die das Spiel stellt.

Origin hat als minimale Systemanforderungen folgendes festgelegt:

- 486 (DX oder DX2) 50 MHz
- Double Speed CD-ROM-Laufwerk
- 8 Mbyte Hauptspeicher
- 20 Mbyte freier Festplattenspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Soundblaster-kompatible Soundkarte
- Maus und Joystick

Die optimale Konfiguration für das Spielen im SVGA-Modus ist laut Origin:

- 486 DX-4 100 MHz oder Pentium-Prozessor
- Double Speed CD-ROM-Laufwerk
- 8 Mbyte Hauptspeicher
- 20 Mbyte freier Festplattenspeicher
- VESA-kompatible LocalBus-(VLB oder PCI)-Grafikkarte
- Soundblaster-kompatible Soundkarte
- Maus und Joystick

Im Verlauf der Arbeit an diesem Buch hatten wir die Möglichkeit, *Wing Commander 3* auf verschiedensten Rechnern zu testen. Im Folgenden haben wir Ihnen unsere Testkonfigurationen zusammengestellt und einige Kommentare über deren Leistungsfähigkeit angefügt, um Ihnen einige Anhaltspunkte für zukünftige Hardwareanschaffungen oder zu erwartende Leistung schon vorhandener Hardware zu geben.

Diese Anhaltspunkte und Bewertungen sind natürlich rein subjektiv, wir übernehmen keinerlei Garantie dafür.

Testrechner

Rechner 1: NoName

486 DX-33, 16 Mbyte RAM, ISA VGA-Karte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, 200 Mbyte HD, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Maus, Joystick

Bewertung:

Für das Spielen in VGA-Auflösung ist dieses Rechnersystem bereits vollkommen ausreichend, man erreicht damit im VGA-Modus ohne weiteres 15–17 fps (frames per second–Bilder pro Sekunde). Im SVGA-Modus läßt sich *Wing Commander 3* auf diesem System allerdings kaum spielen. Selbst mit ausgeblendetem Cockpit erreichen Sie maximal 7–8 fps. Abhilfe würde hier vielleicht eine schnelle LocalBus-Grafikkarte schaffen.

Rechner 2: NoName

486 DX2-66, 8 Mbyte RAM, ATI Mach 64 VGA-Karte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, 350 Mbyte Festplatte, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Maus, Joystick

Bewertung:

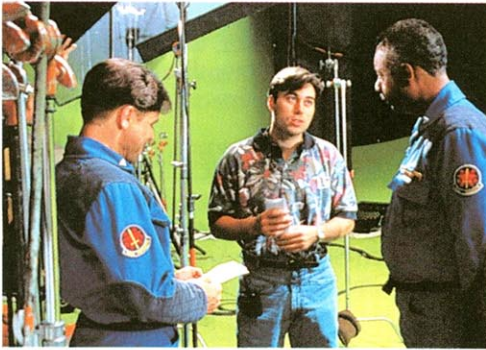
Dieses System ist für *Wing Commander 3* sehr gut geeignet. Sogar in SVGA-Auflösung erreicht es zwischen 15 und 24 fps (die schnelle VESA-Grafikkarte im PCI Slot macht's möglich), allerdings nur mit ausgeblendetem Cockpit. Mit eingeblendetem Cockpit in der Nähe von Großkampfschiffen sinkt die Framerate allerdings auf 5 bis 7 fps ab. In VGA-Auflösung kann man *Wing Commander 3* mit diesem System bereits fast durchgängig mit 20–24 fps spielen. Es ist also absolut ausreichend.

Rechner 3: Gateway 2000 P5-90

Pentium 90, 16 Mbyte RAM, ATI Mach 64-Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, 1 Gbyte Festplatte, Ensoniq General Midi-Karte, Maus, Logitech Wingman Extreme-Joystick

Bewertung:

Der von *Gateway 2000* zur Verfügung gestellte Testrechner ist die optimale Konfiguration, um *Wing Commander 3* in vollen Zügen genießen zu können. Der superschnelle Prozessor und die leistungsfähige Grafikkarte sorgen dafür, sowohl die Flugmissionen als auch die Videosequenzen in voller Schönheit betrachten zu können. Die Videosequenzen laufen selbst in SVGA flüssig ab, und die Missionen lassen sich durchgängig, auch mit eingeblendetem Cockpit, mit 15 bis 24 fps fliegen. Die Ensoniq General Midi-Karte ist schließlich noch das letzte Sahnehäubchen, um aus diesem Rechner ein Traumsystem für passionierte Raumschiffpiloten zu machen.

**Tips zur Performance-Steigerung**

Da sich nicht unbedingt jeder Leser einen High-End-Rechner für 5000 bis 7000 DM nach Hause stellen kann und *Gateway 2000* solche Dinger auch nicht jeden Tag verleiht, haben wir im folgenden Abschnitt ein paar Tips für sinnvolle Hardware und einfaches Software-Tuning zusammengestellt.

Fast noch wichtiger als ein **schneller Prozessor** ist für *Wing Commander 3* eine **schnelle, VESA-kompatible VGA-Grafikkarte**, um das Spiel in SVGA genießen zu können. Im Optimalfall sollte die Grafikkarte eine **LocalBus- oder PCI-Version** sein, um maximale Leistung zu garantieren.

Als CD-ROM-Laufwerk genügt ein **Double Speed-Laufwerk** völlig, die modernen Triple- oder Quattro-Speed Laufwerke verkürzen lediglich die Ladezeiten von Missionen. Den selben Effekt erreichen Sie in etwa auch, wenn Sie *Wing Commander 3* statt 20 Mbyte 60 Mbyte auf Ihrer Festplatte spendieren, damit dort nicht nur die Auslagerungsdatei sondern auch die Missions- und Spieldaten (insgesamt 40 MB) abgelegt werden können.

Erstaunlicherweise bringen Disk-Cache-Programme wie *SMARTDRIVE* keinerlei Beschleunigung, sondern sorgen eher für längere Ladezeiten. Es empfiehlt sich also tunlichst, solche Programme vor dem Start von *Wing Commander 3* aus dem Speicher zu entfernen.

Wing Commander 3 verwendet für alle Flugszenen einen sogenannten Video Buffer, der ununterbrochen den Bildschirminhalt neu aufbaut. Sollte Ihr System mehr als 8 Mbyte RAM besitzen können Sie diesen Video Buffer für bessere Performance Ihrer Grafikkarte anpassen.

Mit **Alt** + **2** (VGA) bzw. **Alt** + **4** (SVGA) schalten Sie das Spiel in den »triple buffer«. Diese Einstellung ist generell die schnellere, denn sie vergleicht den alten und den neuen Bildschirminhalt und stellt lediglich die veränderten Bereiche neu dar. Dieses System ist auf langsameren Grafikkarten (z.B. ET 4000-ISA) dann deutlich schneller, wenn sich auf dem Bildschirm relativ wenig ändert, (also z.B. während des normalen Raumflugs). In Fällen, in denen sich viel auf dem Bildschirm verändert, ist das System jedoch machtlos, hier kann es keinerlei Geschwindigkeitsgewinn erreichen.

Mit **Alt** + **1** (VGA) bzw. **Alt** + **3** (SVGA) schalten Sie wieder zurück zum sogenannten »Double buffer«. Dieses System stellt bei jedem Bild (frame) den gesamten Bildschirminhalt neu dar und ist dadurch auf langsamen Systemen in der Regel langsamer. Auf LocalBus-Systemen dreht sich das jedoch genau um, hier erreichen Sie mit dem »double buffer« bessere Ergebnisse, da die Datentransferzeiten zwischen Grafikkarte und Speicher durch den schnellen Local Bus sinken.

FPS Tabelle:

Die folgende FPS (Frames Per Second) Tabelle von Origin soll Ihnen einen Anhaltspunkt dafür geben, was Ihr System zu leisten vermag (um Großkampfschiffe herum können die fps-Raten etwa 3 bis 5 frames niedriger liegen). Eine genaue Kontrolle können Sie mit einer einfachen Tastenkombination selbst durchführen. Durch **Strg** + **F** können Sie sich während des Fluges links oben in der Ecke die gegenwärtige fps-Rate Ihres Systems anzeigen lassen. Testen Sie also selbst wie Ihr System das Maximale leistet.

	VGA	SVGA	SVGA (Local Bus)
486/33	12 fps	4 fps	10 fps
486/50	17 fps	10 fps	15 fps
486/66	20 fps	13 fps	18 fps
Pentium 60	24 fps	15 fps	20 fps
Pentium 90	24 fps	15 fps	24 fps

B-Installation

Die Installation von *Wing Commander 3* ist so benutzerfreundlich gestaltet, daß man eigentlich gar kein Wort darüber verlieren muß. Um aber die eine oder andere Startschwierigkeit umgehen zu können, haben wir hier einige der wichtigsten Punkte zur Installation zusammengestellt.

Achten Sie darauf, daß vor dem Start der Installation Ihr System schon weitgehend optimiert ist und ein VESA-kompatibler SVGA-Treiber für Ihre Grafikkarte geladen ist, falls Sie das Spiel in SVGA-Auflösung spielen möchten (z.B. der *UNIVBE*-Treiber auf der ersten CD).

Starten Sie die erste Installation, indem Sie die erste CD einlegen und *WC3* eingeben (um später die Installation zu verändern, geben Sie einfach *WC3 -I* ein).

Folgen Sie jetzt unbedingt Schritt für Schritt dem Installationsprogramm. Sollten Probleme auftreten, schlagen Sie bitte in *Anhang C-Fehlerbeseitigung* nach.

Das Installationsprogramm startet selbständig eine Testroutine, die die Geschwindigkeit Ihres Prozessors, Ihrer Grafikkarte und Ihres CD-ROM-Laufwerks testet. Drücken Sie bitte während des Tests auf keine Tasten, um den Test nicht zu stören! Das Installationsprogramm schlägt Ihnen danach, je nach Leistungsklasse Ihres PC, vor, in welchen Video-Modi das Spiel und die Videosequenzen ablaufen sollen (*Achtung: wenn Sie keinen VESA-Treiber geladen haben, nimmt das Programm automatisch an, daß Sie Wing Commander in VGA-Auflösung spielen wollen, selbst wenn ein Pentium auf Ihrem Tisch stehen sollte!*).



Während der Installation können Sie jetzt eine ganze Reihe von Optionen einstellen, die alle weitgehend selbsterklärend sind. Besonders wichtig ist allerdings für die Installation Ihrer Soundkarte, daß Sie bereits **vorher** die entsprechenden Einstellungen für Ihre Karte kennen (belegter IRQ, I/O-Port, DMA-Kanal), um hier keine falschen Daten einzustellen (*Hinweis: ca. 60% aller mit Wing Commander 3 auftretenden Fehler hängen mit einer fehlerhaften Soundkarten-Installation zusammen*).

Sollten Sie Ihre Soundkarten-Einstellungen nicht genau kennen, dann schlagen Sie im Handbuch Ihrer Karte nach. (*Die Standardeinstellungen für Soundblaster-Karten sind in der Regel IRQ 5 oder 7, I/O h220 und DMA 1.*)

Schließlich können Sie noch zwei wichtige Punkte anwählen und zwar das Kopieren von Dateien auf die Festplatte, mit dem Sie, je nach Menge der Daten (insgesamt bis zu 40 Mbyte), eine deutliche Verkürzung der Ladezeiten des Spiels erreichen (*siehe: Tips zur Per-*

formance Steigerung) und zweitens das Erstellen einer Boot-Diskette. Dieser letzte Punkt ist relativ nützlich, wenn man für *Wing Commander 3* eigene Konfigurationsdateien anfertigen möchte, um das System für das Spiel zu optimieren. Hier empfiehlt sich dann der Start von der Boot-Diskette. Das Installationsprogramm führt Sie auch durch diesen Punkt ohne Probleme. Sie sollten sich jedoch nach einem Teststart die *CONFIG.SYS*- und *AUTOEXEC.BAT*-Dateien noch einmal ansehen, da die Boot-Disk-Routine manchmal kleine Fehler macht (Pfadeintragungen nicht übernehmen o.ä.).

C-Fehlerbeseitigung

Wing Commander 3 ist ein technisch sehr aufwendiges Spiel, von dessen Problemen der Spieler in der Regel jedoch nichts merkt. Wenn man etwas merkt, dann heißt das meistens, daß das Spiel gerade an irgendeiner Stelle mit irgendeiner dubiosen Fehlermeldung (oder noch besser, ohne Kommentar) abgestürzt ist.

Dies ist genauso unangenehm wie nervend, und deshalb wollen wir Ihnen die am häufigsten auftretenden Fehler kurz vorstellen und Tips zu deren Beseitigung geben.

Fehler: *Wing Commander* bleibt bereits beim Start nach einem oder mehreren Punkten »hängen«.

Tips: Die Punkte beim Start von *Wing Commander* zeigen an, wie weit die Initialisierung des Spiels fortgeschritten ist. Sorgen Sie dafür, daß Sie genügend freien Speicher haben (*Wing Commander 3* benötigt ca. 360 Kbyte konventionellen Speicher und ca. 7000 Kbyte XMS- oder EMS-Speicher). Achten Sie darauf, daß Ihre Festplatte möglichst wenig fragmentiert ist und mindestens 20 MB freien Speicherplatz hat.

Fehler: »A processor exception has occured. Your system may be unstable at this point.«

Tips: In Ihrem System gibt es vermutlich einen DMA- oder IRQ-Konflikt, der *Wing Commander* zum Abstürzen gebracht hat. Überprüfen Sie mit einem entsprechenden Testprogramm (z.B. MSD), welcher Konflikt vorliegt, und beheben Sie ihn.

Fehler: System bootet neu, beim CD-Wechsel, beim Wiederholen von Missionen oder beim Laden von Missionen.

Tips: Dieser relativ häufig auftretende Fehler (bzw. diese Gruppe von Fehlertypen) kann mehrere Gründe haben. Zum einen kann es an einer falsch eingestellten Soundkarte liegen oder aber an einem EMM386.EXE-Speicherkonflikt. Kontrollieren Sie Ihre Soundkarten-Einstellungen, und entfernen Sie gegebenenfalls EMM386 aus Ihrem Speicher.

Fehler: *Wing Commander 3* stürzt ab, »Exception 13«.

Tips: Dieser Fehler tritt bei manchen Grafikkarten im SVGA-Modus auf. Der genaue Grund für diesen Fehler ist noch nicht gefunden, aber es gibt einen Weg, ihn zu umgehen. Starten Sie das Spiel im VGA-Modus, achten Sie darauf, daß der »Flugmodus-Umschalter« ausgeschaltet ist, und schalten Sie dann mit **[Alt] + [3]** oder **[Alt] + [4]** in den SVGA-Modus.

Fehler: *Wing Commander 3* stürzt ab und meldet Lesefehler auf der CD.

Tips: Keine Sorge, hier haben Sie (sehr wahrscheinlich) keine defekte CD erwischt. Das Problem tritt in der Regel fast immer bei 8 Mbyte Maschinen auf und bedeutet, daß Sie im Moment zwar genügend freien Speicher besitzen, um die Missionsdaten zu laden, aber nicht, um sie zu spielen. Entfernen Sie Treiber und TSR-Programme aus dem hohen Speicherbereich, und laden Sie sie in den konventionellen Speicher (*Wing Commander* benötigt nur 360 Kbyte konventionelles RAM).



Fehler: *Wing Commander* stürzt mit der Meldung »malloc () failed« ab.

Tips: Dieser Fehler kann auftreten, wenn Sie manuell (also ohne Autopilot) zu einem Navigationspunkt fliegen. Jede Mission ermöglicht es per Autopilot zum Navigationspunkt zu fliegen, tun Sie es auch!

Fehler: Sie stellen bei *Wing Commander* lange Ladezeiten von Missionen fest.

Tips: Dieses Problem kann zwei Gründe haben. Möglicherweise haben Sie ein Festplattenkompressionsprogramm wie z.B. *DOUBLEDISK* oder *STACKER* installiert. Ist dies der Fall, gibt es leider nichts, was Sie tun können. Sie sollten versuchen, mindestens 20 Mbyte unkomprimierten Speicherplatz auf Ihrer Festplatte freizumachen.

Die zweite Möglichkeit ist, daß Sie ein Disk-Cache-Programm wie *SMARTDRIVE* installiert haben. Solche Programme sollten Sie vor dem Start von *Wing Commander* aus dem Speicher entfernen, Sie erzielen damit **keinerlei** Geschwindigkeitsgewinn!

Fehler: Die Videosequenzen laufen ruckhaft ab.

Tips: Dieses Problem tritt häufig bei älteren Rechnern auf. Hauptsächlich durch langsame Grafikkarten oder ältere, langsame 8-Bit-Soundkarten. Versuchen Sie im Konfigurationsmenü des Hauptterminals die Videosequenzen in den VGA-Modus zu schalten.

Sollten Sie weiterhin Probleme mit Ihrem Computersystem bei der Installation von Spielen haben, möchten wir Sie auf das Buch **PC- Spiele ohne Startprobleme** von René Meyer und Sven Letzel aus dem *Markt&Technik Verlag* hinweisen.

D-Tastaturbelegung

Hinweis: Sämtliche Tastaturbelegungen beziehen sich auf eine deutsche MF-102-Tastatur.

Funktion

Im Flug

Flugbewegungen (Gieren, Neigen)
 Rollen links
 Rollen rechts
 Gieren, Neigen, Rollen
 (doppelte Geschwindigkeit)
 Automatisches Gleiten
 Autom. Gleiten an/aus
 Beschleunigen
 Abbremsen
 Geschwindigkeit auf Null setzen
 Tempo auf das Ziel anpassen
 Nachbrenner
 Nachbrenner feststellen
 Autopilot
 Hypersprung (nur Excalibur)
 Spiel pausieren
 Schleudersitz
 Joystick kalibrieren
 Schiff tarnen (nur letzte Mission)
 Versionsnummer und Mission anzeigen
 Framerates anzeigen

Tastaturkombination

[] [] [] []
 Einf
 Entf
 ↑ + Taste
 Caps Lock gedrückt halten
 ß
 '
 -
 =
 Y
 Tab gedrückt halten
 ^
 A
 J
 Alt + P
 Strg + E
 Alt + C
 Strg + C
 Alt + V
 Strg + Alt + F

Im Kampf

Ziel auswählen	[T]
Nächsten Geschützturm auswählen	[R]
Ziel »aufschalten« ein/aus	[L]
Selektive Zielerfassung an/aus	[Strg] + [S]
Geschütz auswählen	[G]
Alle Geschütze auswählen	[F]
Zielsuchsystem an/aus (nur Excalibur)	[Strg] + [A]
Raketen auswählen	[M]
Raketentyp wechseln	[+]
Rakete ein-/ausladen	[Ü]
Raketensalve ein-/ausschalten	
Geschütz abfeuern	[Leertaste]
Rakete abfeuern	[Return]
Attrappe abwerfen	[E]

Monitore

Anzeigen durchschalten	[O]
Schutzschild	[S]
Kommunikationsschirm	[C]
Schadensanzeige	[D]
Reparatursystem auswählen	[+]
Waffenauswahl	[W]
Energiesysteme anzeigen/auswählen	[P]
Energiesystem um 5% erhöhen	[+]
Energiesystem um 5% reduzieren	[Ü]
Ausgewähltes System auf maximale Energie	[⇧] + [+]
Alle Systeme auf 25% Energie setzen	[⇧] + [Ü]
Ausgewähltes Energiesystem feststellen	[Strg] + [+]

Kamera-Blickwinkel

Sicht nach vorne (Cockpit ein/aus)	[F1]
Sicht nach links	[F2]
Sicht nach rechts	[F3]
Sicht nach hinten (hintere Geschützkanzel)	[F4]
Hintere Geschützkanzel in rechten Monitor	[Strg] + [F4]
Verfolger-Kamera	[F5]
Objekt-Kamera (zum nächsten)	[F6]
Objekt wechseln	
Um Objekt drehen	[⇐] [⇨] [←] [→]
Vergrößern	[Ü]
Verkleinern	[+]
Raketen-Kamera	[F8]

172 Anhang

Opfer-Kamera
Spur-Kamera
Flugkontrollen aus in Kamerasicht

F9
F10
Strg + L

Navigationsskarte

Karte aufrufen
Blickwinkel verändern
Vergrößern
Verkleinern
Raster auf Ihr Schiff zentrieren
Ziele anzeigen
Sterne an/aus
Raster an/aus
Hintergrund an/aus

N
I I - -
Ü
+
C
T
S
G
B

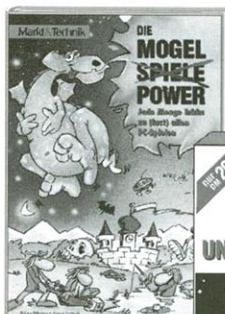
Spieleinstellungen

Spiel beenden
VGA (double buffer)
VGA (triple buffer)
SVGA (double buffer)
SVGA (triple buffer)
Joystick kalibrieren
Musik an/aus
Toneffekte an/aus
Szenenübergänge an/aus
Optionsmenü ein/aus
Musik lauter/leiser
Toneffekte lauter/leiser

Alt + X
Alt + 1
Alt + 2
Alt + 3
Alt + 4
Alt + J
Alt + M
Alt + S
Alt + K
Alt + O
Alt + I I
Strg + I I



Starke Bücher – starke Spiele



Die Spiele- und Mogel-Power-CD

R. Meyer / S. Letzel

Noch mehr Spielespaß und viele Mogeleyen: Die CD ist prall gefüllt mit manipulierten Spielständen, die für ausreichend Geld und Energie sorgen, mit Mogelprogrammen, die unverwundbar machen, mit Unmengen von Komplettlösungen, Tips und Tricks zu PC-Spielen. 1994, 1 CD-ROM, ISBN 3-87791-937-5
DM 29,80* / öS 259,-* / sFr 28,80*



Die Spiele-Mogel-Power

R. Meyer / S. Letzel

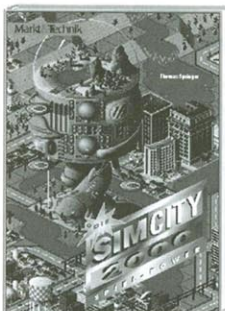
Zu (fast) jedem PC-Spiel gibt es hier Tricks, Cheats, Patches, Paßwörter und Jokes, die in keinem Handbuch stehen, die das schwere Spielerleben aber kolossal erleichtern und noch spannender machen. Wer wäre nicht gierig auf einige Extra-Leben, riesige Geldsummen, Superstärke und Magie im Überfluß oder auf die Chance, mal eben ein paar Level zu überspringen? 1994, 176 Seiten
ISBN 3-87791-586-8
DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



Die Bundesliga Manager Hattrick Spiel-Power

M. Steffen / R. Babel

Werden Sie mit Ihrer Mannschaft deutscher Meister! In diesem Buch finden Sie Strategien für den Umgang mit Sponsoren, Konkurrenz und Ihrer Mannschaft. Information über Stärken und Schwächen zweier Spieler, deren Zusammenspiel, Pläne und Wege zum Sieg, Tips und Tricks für mehr Geld in der Vereinskasse, lohnende Transfers und, und, und. 1994, 144 Seiten
ISBN 3-87791-665-1
DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



Die SimCity 2000 Spiel-Power

Thomas Springer

Eine der besten Spielideen aller Zeiten im neuen Outfit und noch aufregender. Damit die gigantische Stadtplanung auf jeden Fall erfolgreich wird, stehen Ihnen ein Städteplaner und SimCity zur Seite. 1994, 128 Seiten, ISBN 3-87791-603-1
DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



Die TIE-Fighter Piloten-Power

Richard Eisenmenger

Das neueste galaktische Flug-Ereignis aus der Star-Wars-Kultspiel-Schmiede LucasArts. Im Mittelpunkt steht die verkörperte Macht des Imperiums: der Kampfflieger mit den beackigen Solarflügeln. 1994, 128 Seiten, ISBN 3-87791-623-6
DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



Strategie Spiel-Power

P. Schmitz / Ch. Schmidt

Ein ausführliches Buch über die besten Strategiespiele für den PC! Angefangen bei den großen Klassikern wie Civilization oder Lemmings bis hin zu den besten Neuheiten wie z.B. Outpost. 1994, 224 Seiten, ISBN 3-87791-621-X
DM 24,80 / öS 193,- / sFr 22,80

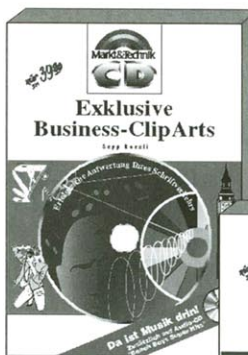
Markt & Technik
Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar
A Paramount Communications Company

Das Grafik-Inspirations-Erlebnis

für PC und Macintosh jeweils mit Audio-CD

MultiClips, die Verwandlungskünstler unter den ClipArts!

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



Sensationelle ClipArt-Hits

1994, CD-ROM und Audio-CD
mit The Mamas & Papas u.v.m.

ISBN 3-87791-909-X

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

Exklusive Business-ClipArts

1994, CD-ROM und Audio-CD von
den Beach Boys

ISBN 3-87791-908-1

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Phantastische Glückwunsch-ClipArts

1994, CD-ROM und Audio-CD mit
20 Golden Love Songs

ISBN 3-87791-910-3

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

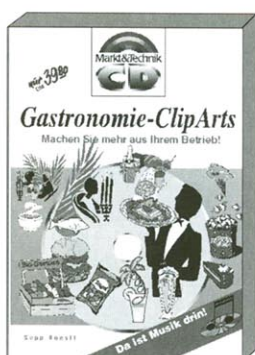


Reise, Verkehr, Energie – dynamische ClipArts

1994, CD-ROM und Audio-CD von
Miles Davis

ISBN 3-87791-949-9

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Gastronomie-ClipArts – Machen Sie mehr aus Ihrem Betrieb

1994, CD-ROM und Audio-CD von
George Gershwin: Rhapsody in Blue

ISBN 3-87791-951-0

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

Systemanforderungen:

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

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



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

A Paramount Communications Company

Sensationelle Fotosammlungen für PC und Macintosh

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

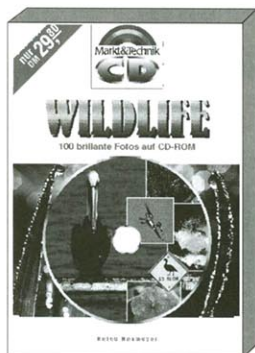


Trauminseln

Heico Neumeyer

1994, ISBN 3-87791-916-2

DM 29,80* / öS 232,-* / sFr 28,80*

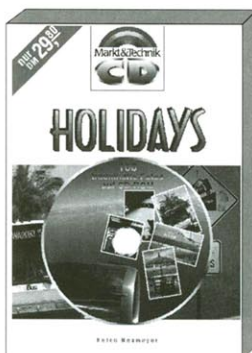


Wildlife

Heico Neumeyer

1994, ISBN 3-87791-918-9

DM 29,80* / öS 232,-* / sFr 28,80*



Holidays

Heico Neumeyer

1994, ISBN 3-87791-958-8

DM 29,80* / öS 232,-* / sFr 28,80*



Traumlandschaften

Heico Neumeyer

1994, ISBN 3-87791-917-0

DM 29,80* / öS 232,-* / sFr 28,80*

Systemanforderungen:

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

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

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

Shareware total



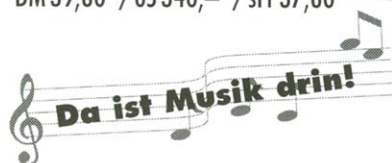
Die Windows-Shareware

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

CD-ROM und Audio-CD von The Byrds!

1994, ISBN 3-87791-913-8

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Die Wissens-Shareware

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

1994, ISBN 3-87791-948-0

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Die Spiele-Shareware

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

1994, ISBN 3-87791-915-4

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Magie des Sehens

Andreas F. Golla

Entdecken Sie Ihr »magisches Auge«.

CD-ROM und Audio-CD von Stan Getz

1994, ISBN 3-87791-952-9

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

Systemanforderungen:

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

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



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

A Paramount Communications Company

Alle Bilder farbig

WING COMMANDER

DIE PILOTEN - POWER



»The Heart Of The Tiger«, ist das galaktische Hype-Spiel überhaupt! Das Spiel, das der Hardware einfach alles abverlangt (dafür kann man sich aber mehrere Kinobesuche sparen, denn man hat nun –beihnahe– ein interaktives Movie zu Hause). Die Fans haben Wing Commander 3 natürlich schon längst installiert. Auch viele Newcomer griffen zu. Die Neugier trieb sie. Sie wollten selbst erfahren, welche gigantischen Grafiken und Videosequenzen sich wohl in vier(!) CDs verbergen und ob es das Spiel auch wirklich bringt. Der ganze Hardware-Aufwand soll sich auf jeden Fall lohnen. Man will nicht nur von der Optik hingerissen sein, sondern auch siegreich gegen die Kilrathis fliegen. Damit sich Spielspaß und visueller Rausch die Waage halten, wurde dieses kom-



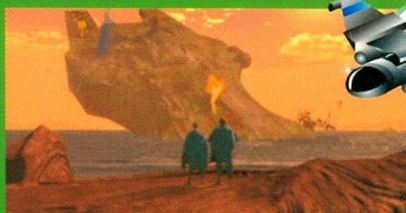
petente Pilotenhandbuch entwickelt: Alle Missionen können nun erfolgreich geflogen werden. Die Autoren zeigen aber nicht nur ausgezeichnete Flugtaktiken oder beschreiben den ganzen

Wing-Commander-Kosmos, sie bieten auch (sicher sehr willkommene) Hilfen bei Installations- und Startproblemen.



Das wird geboten:

- Die Personen der Handlung
- Die Einrichtungen an Bord der Victory
- Die Optionsschirme
- Die Schiffstypen
- Die Bewaffnung
- Die Instrumente im Cockpit
- Taktiken
- Die Missionen
- und alles über Hardware, Installation, Fehlerbeseitigung, Tastaturbelegung



Das wird geboten:

- Die Personen der Handlung
- Die Einrichtungen an Bord der Victory
- Die Optionsschirme
- Die Schiffstypen
- Die Bewaffnung
- Die Instrumente im Cockpit
- Taktiken
- Die Missionen
- und alles über Hardware, Installation, Fehlerbeseitigung, Tastaturbelegung



Markt & Technik

ISBN 3-87791-709-7



9 783877 917091

DM 24,80 öS 184,- sFr 22,80