

Peter Schmitz / Christian Schmidt

WING 4 COMMANDER

THE UNOFFICIAL GUIDE



X GAMES

WING COMMANDER. 4



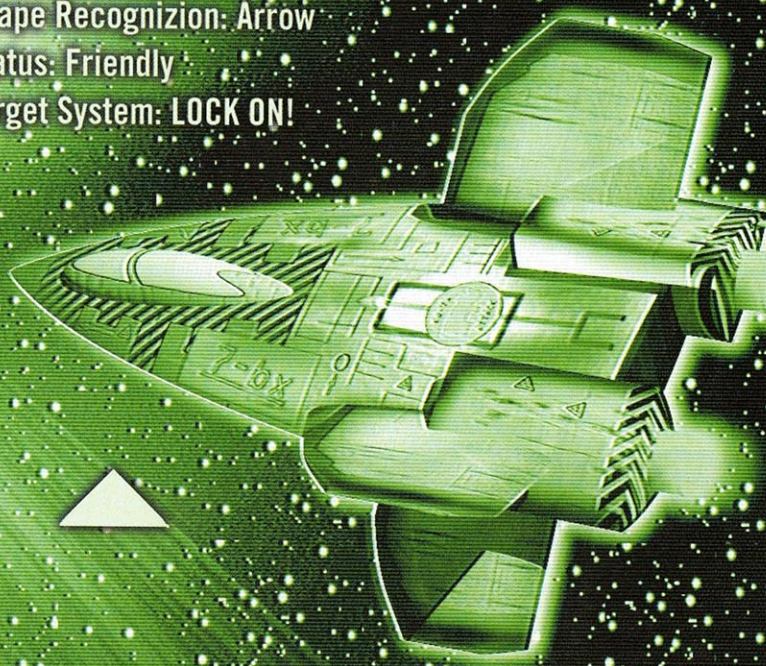
Setting Scanline Border

Factor: 1x
Dist: 12.00 K
Index: M-78b

Nav. Location:
Elisson-Nebula

WING COMMANDER 4

Shape Recognition: Arrow
Status: Friendly
Target System: LOCK ON!



Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme
Wing Commander IV : Handbuch für Piloten / Peter Schmitz ;
Christian Schmidt. – Haar bei München : X-Games, 1996
ISBN 3-8272-9005-8
NE: Schmitz, Peter; Schmidt, Christian

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. Alle Spielertitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»X GAMES« ist ein Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

99 98 97 96

ISBN 3-8272-9005-8

© 1996 by X GAMES, einem Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, München

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: IDS, Paderborn

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

Inhaltsverzeichnis

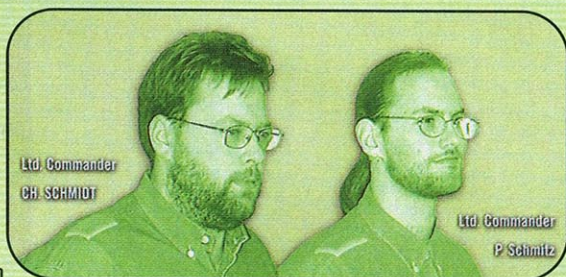
Vorwort	9	3. Freund & Feind	
Dankeschön ...	10	3.1 Erklärung	25
1. Die Personen der Handlung		3.2 Raumjäger	26
Der Held	13	ARROW	26
1.1 Die wichtigsten Piloten	13	AVENGER	26
Maniac	13	BANSHEE	27
Vagabond	14	BEARCAT	27
Catscratch	14	DRAGON	28
Hawk	14	DRALTHI	28
Panther	14	EXCALIBUR	29
1.2 Personal der Union der Grenzwelten	15	HELLCAT V	29
Lt. Sosa	15	Longbow	30
Lt. Col. Dekker	15	RAZOR	30
Chief Pliers	15	THUNDERBOLT	31
Vize-Admiral Wilford	15	VINDICATOR	31
1.3 Personal der Konföderation	15	3.3 Weitere Schiffe & Fahrzeuge	32
Captain Eisen	15	Radar-Boje (Radar Buoy)	32
Admiral Tolwyn	15	Laser-Mine (Turret Mine)	32
Senator Taggert	18	Hypersprung-Boje (Jump Buoy)	32
Seether	18	Shuttle (Shuttle)	32
Captain Paulson	18	Kilrathi Shuttle (Kilrathi Shuttle)	32
Pilotenübersicht	16	Angriffs-Shuttle (Assault Shuttle)	32
		Transporter (Transport)	32
2 Die Schiffseinrichtung		Black Lance Transporter	32
2.1 Das Hauptterminal	21	ECM-Schiff (Electronic Warfare Craft)	33
2.2 Der Schiffsgrundriß	21	Fregatte (Frigate)	33
2.3 Die Einrichtungen der Lexington	22	Zerstörer (Destroyer)	33
2.4 Die Einrichtungen der Intrepid	22	Kreuzer (Cruiser)	33
		Leichter Träger (Light Carrier)	34

Schwerer Träger (Heavy Carrier)	34	Javelin-Rakete mit Wärmesuchkopf	45
Super-Träger (Super Carrier)	34	Mine	45
Schwebepanzer (Hover Tank)	34	Spiculum-Bilderkennungsrakete	45
Raketenpanzer (Missile Tank)	35	Ungelenkte Rakete (DF)	46
3.4 Strukturen	35	Mace-Rakete	46
Boden-Geschütz (Ground Turret)	35	Torpedo	47
Gebäude (Ground Structure)	35	Flashpack	47
Kommunikations-Station	35		
Raumstation (Star Base)	35	5. Das Cockpit	
Kilrathi-Station (Kilrathi Star Base)	35	Cockpit-Anzeigen	51
Chemie-Labor der Grenzwelten	36	Diagramm-Cockpit	52
Black-Lance-Hauptquartier	36	Funkverbindungen	55
Super-Basis (Super Base)	36	Schutzschilde und Panzerung	55
		Schadensanalyse	55
		Rückspiegel	55
4. Bewaffnung & Ausrüstung			
4.1 Geschütztabelle	39	6. Taktiken	
4.2 Standardwaffen	39	6.1 Ihr Flügelmann	60
Laser (Laser Cannon)	39	Allgemeines	60
Ionenkanone (Ion Cannon)	40	Kommunikation mit dem Flügelmann	61
Photonenkanone (Photon Cannon)	40	6.2 Waffen-Know-how	63
Nukleidkanone (Particle Cannon)	40	Reichweite der Waffen	64
Magnetkanone (Mass Driver Cannon)	40	Sonderfunktionen der Waffen	64
Tachyonengeschütz (Tachyon Gun)	41	Raketen im Kampf	64
Plasmageschütz (Plasma Gun)	41	Minen	66
4.3 Spezialwaffen	41	Heckgeschütze	66
Leechkanone (Leech Cannon)	41	6.3 Energieverteilung	67
Stormfiregeschütz (Stormfire Gun)	42	6.4 Kampf gegen Jäger	68
Scattergeschütz (Scatter Gun)	42	Die Schwächen der Gegner	68
Nuklearkanone (Fission Cannon)	42	»Nichts wie weg!«	68
4.4 Raketen-Tabelle	43	Notbremse	69
4.5 Raketen	43	»Kommt nur!«	70
Leech-Rakete	43	Der Korkenzieher	71
BEK (Manual Insertion Pod)	43	Shake, Rattle and Roll	71
Starburst-Rakete	43	»Dran bleiben« oder »nicht dran bleiben«?	72
Coneburst-Rakete	44	Die Tarnkappe	72
Pilum Freund-Feind-Rakete	44		

Getarnte Schiffe als Gegner	72	Missionsblock F	
Der eigene Jäger mit Tarnkappe	73	Missionsnummer: F1	94
6.5 Einsatz gegen Großkampfschiffe	74	Missionsnummer: F2	94
Die Geschütztürme	74	Missionsnummer: F3	95
Der Shelton-Slide	74	Missionsblock G	
Tote Winkel ausnutzen	75	Missionsnummer: G1	95
Torpedo-Angriffe	76	Missionsnummer: G2	96
6.6 Boden-Missionen	76	Missionsnummer: G3	96
7. Missionen		Missionsblock J	
7.1 Achtung, bitte lesen!	81	Missionsnummer: J1	97
Schiffspiktogramme	83	Missionsnummer: J2A	97
Missionsdiagramm	84	Missionsnummer: J2B	98
7.2 Missionsbeschreibungen	86	Missionsblock K	
Intro	86	Missionsnummer: KA	98
Missionsblock A		Missionsnummer: KB	99
Missionsnummer: A1	86	Missionsnummer: KC	99
Missionsblock B	87	Missionsnummer: K3	100
Missionsnummer: B1	87	Missionsnummer: K4A	100
Missionsnummer: B2A	87	Missionsnummer: K4B	101
Missionsnummer: B2B	88	Missionsnummer: K4 Teil 2	101
Missionsnummer: B3	88	Missionsblock L	
Missionsnummer: B4A	89	Missionsnummer: LA	102
Missionsnummer: B4B	89	Missionsnummer: LB	102
Missionsblock C		Missionsnummer: LC	103
Missionsnummer: C1	90	Missionsnummer: L3	103
Missionsnummer: C2	90	Missionsnummer: L4A	104
Missionsnummer: C3	91	Missionsnummer: L4B	104
Missionsblock D		Missionsnummer: L4 Teil 2	105
Missionsnummer: D1	91	Missionsblock M	
Missionsnummer: D2	92	Missionsnummer: M1	105
Missionsnummer: D3	92	Missionsnummer: M2 A/B	106
Missionsblock E		Missionsnummer: M3 A/B	106
Missionsnummer: E1	93	Missionsblock N	
Missionsnummer: E2	93	Missionsnummer: N1A	107
		Missionsnummer: N1B	107
		Missionsnummer: N2	108

Missionsnummer: N3	108	D) Tastaturbelegung	118
Missionsnummer: N4	109	Im Flug	118
Missionsnummer: O1	109	Im Kampf	118
Achtung!	110	Monitore	119
		Kamera-Blickwinkel	119
		Navigationskarte	120
		Spieleinstellungen	120
8. Anhang			
A) Optionsschirme	113		
Die Kontrollparameter	113		
Filmooptionen	113		
Film Video	113		
Gameflow Video	113		
Sound	113		
Der Optionsschirm während des Fluges	113		
Kontrollen	113		
Einstellungen	114		
Audio	114		
Detail	114		
Kameras	114		
Können	114		
Videomodus	114		
Diverses	114		
B) Cheats ...	115		
C) Die Wing-Commander-Geschichte	116		
Wing Commander (1990)	116		
Secret Missions 1 & 2 (1990 und 1991)	116		
Wing Commander II: Vengeance of the			
Kilrathi (1991)	116		
Privateer (1993)	117		
Wing Commander Academy (1993)	117		
Wing Commander Armada (1994)	117		
Wing Commander III: Herz des Tigers			
(1994)	117		

Vorwort



Origin hat es wieder geschafft: Ein neues Spiel zu kreieren, dem die ganze Spielwelt monatelang entgegenfiebert, und dabei auch noch einen neuen Standard zu setzen (auf jeden Fall in Sachen Produktionskosten). Manches ist anders, aber fast alles ist besser geworden. Man nahm sich die Kritik nach dem dritten Teil gerade an der Story zu Herzen und hat sie definitiv verbessert. Auch einige neue Befehle machen das Spiel angenehmer.

Natürlich stellt dieser neue Meilenstein auch für uns eine Herausforderung dar, denn wenn Origin sich steigert, dann sollten wir das in unserem Begleitbuch auch tun. Wir hoffen natürlich, eine echte Hilfe zu sein, denn es geht nicht allein um eine Auflistung der einzelnen Missionen, sondern auch um Tips & Tricks, die das Spiel selbst in den hohen Schwierigkeitsstufen spielbar machen.

Dieses Buch bemüht sich, Lücken des Handbuches zu schließen, denn die Angaben zu den Schiffen, vor allem aber zu den Waffen, sind eher gering und vage, noch dazu sehr

verstreut. Von den Taktiken brauchen wir erst gar nicht zu reden. Hier sollte Abhilfe geschaffen werden, und genau das tun wir hiermit.

Für Neueinsteiger findet sich im Anhang eine kurze Geschichte des *Wing-Commander*-Universums, damit man auch einige der Handlungsfäden richtig verstehen kann. Auf eine detaillierte Installations- und Fehlerbeseitigungshilfe haben wir dieses Mal verzichtet, denn die dem Spiel beiliegende ist so gut, daß uns keine Verbesserungen mehr eingefallen sind.

Steigen Sie also endlich ins Cockpit, und retten Sie die Menschheit! Sie lesen ja immer noch am Vorwort ...

Erde, Sol System, März 1996

Christian Schmidt & Peter Schmitz

Dankeschön...

Ein herzliches Dankeschön ist auch für dieses Buch wieder angebracht. Wir hoffen, daß wir auch tatsächlich alle Leute bedenken, die direkt oder indirekt zur Entstehung dieses Buches beigetragen haben. Sollten wir jemanden vergessen haben, dann ist das bestimmt keine böse Absicht, sondern schlicht und ergreifend ein Versehen, sei es auf Grund widriger Umstände oder ganz einfach aus Vergeßlichkeit. Folgende Leute und Gruppen haben uns dabei geholfen, daß dieses Buch entstehen konnte:

Frau Ellissen vom Markt & Technik Verlag als zuständige Lektorin

Herr Matejka von EOA Deutschland

H.o.S.S. der Hofmann Spiele Würzburg als aktive Unterstützung bei der Beschaffung dieses Spiels und als Forum für Fragen und Diskussionen um das Spiel selbst

Alle User des CompuServe-FightSim-Forums

Caro (Ich verspreche, ich werde in Zukunft wieder vor 4 Uhr im Bett sein – P.)

... und eine Person, die nicht wahrhaben möchte, wie sehr einer der Autoren sie mag.

Darüber hinaus erbitten wir von unserem sozialen Umfeld eine Generalabsolution für unsere Taten und Worte unter Stress ...

Die Autoren

Ach ja, wenn Sie uns elektronische Post zukommen lassen wollen, dann erreichen Sie uns unter folgender E-Mail-Adresse: 72223.2633@compuserve.com. CompuServe-Benutzer können natürlich auch direkt an 72223.2633 schreiben oder uns im Markt&Technik-Forum (GO GERMUT) antreffen. Wir freuen uns auf Ihre Mails!

Kontakt

1. KAPITEL

PERSONEN DER HANDLUNG



...DIE WICHTIG



STEN PERSONEN

Der Held

Colonel Christopher Blair

Colonel Blair (Mark Hamill) ist der Held der ersten drei Teile der *Wing-Commander*-Saga. Doch so ganz stimmt das nicht: In den ersten beiden Teilen war der Held noch namenlos, und sein Gesicht trug deutliche Züge einer Comicfigur. Erst mit dem dritten Teil wurde die Rolle von einem Schauspieler übernommen. Nach den Kriegen gegen die *Kilrathi* (Teil 1-3) setzt sich Col. Blair zur Ruhe, um sein Leben als Farmer zu genießen. Sein Ruf



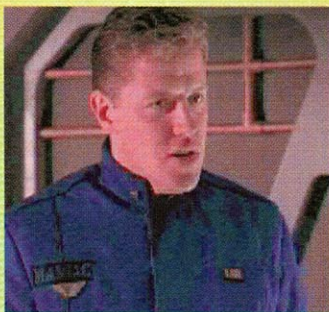
als Kriegsheld und bester Pilot der *Teranischen Konföderation* sorgt für seine Reaktivierung im Schatten des drohenden

Bürgerkrieges. Es liegt allein in seiner Hand, den drohenden Krieg zu verhindern, der Unheil über die gesamte Menschheit bringen würde.

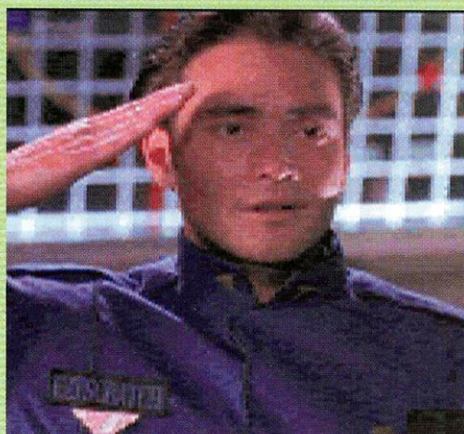
1.1 Die wichtigsten Piloten

Maniac

Major Todd Marshall (Tom Wilson) ist ein Gefährte aus den allerersten Tagen. In allen Teilen kam er vor,



und er hat seinen Flugstil bis heute ebenso wenig verändert wie sein Verhalten außerhalb des Cockpits. Seiner Meinung nach ist sein Flugstil der Stil der Zukunft und schlicht göttlich; (fast) alle anderen Piloten sind der Meinung, Maniac sei eine fliegende Gefahr. Maniacs Fähigkeiten treten besonders gut in unübersichtlichen Jägergefechten hervor. »Lösen und Angreifen« ist der einzige Befehl, der von ihm ohne Widerrede akzeptiert wird. Gilt es, bei einem Auftrag die Ruhe zu bewahren und geduldig auf eine Gelegenheit zu warten, ist er definitiv der falsche Flügelmann.



Vagabond

Leutnant Winston Chang (Francois Chau) ist ebenfalls ein Mitglied der alten Garde (ab Teil 3) und ein Veteran im Cockpit. In seiner Freizeit ist er ein Zocker und Spieler, wie es wohl keinen zweiten in der Flotte gibt. Statt mit ihm zu spielen, könnte man ebenso seinen Sold zum Fenster rauswerfen. Als Flügelmann machen sich seine große Erfahrung und die Routine langer Dienstjahre sehr angenehm bemerkbar.

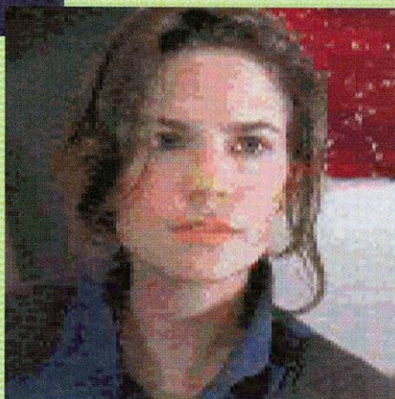
Catscratch

Leutnant Troy Carter (Mark Dacascos) ist frisch von der Akademie, ein echtes Greenhorn. Catscratch läßt sich sehr leicht beeindrucken, und man sollte immer auf eine sorgfältige Wahl seiner Worte achten. Seine Fähigkeiten sind für einen »Anfänger« recht gut, und er ist lernwillig. Mehr ist von einem »Rookie« nicht zu erwarten.



Hawk

Mit Col. Jacob Manley (Chris Mulkey) hat man einen echten Veteranen als Berater. Selbst einer der Helden, die die Geschichte des Krieges gegen die Kilrathi geschrieben haben, kennt er fast alle Tricks in diesem Geschäft. Seine Erfahrung und Effizienz als Pilot machen ihn zu einem zuverlässigen Flügelmann, der sich von gefährlichen Situationen nicht abschrecken läßt. Da er an andere ähnliche Maßstäbe wie an sich selbst anlegt, kommt nicht jeder mit ihm zurecht.



Panther

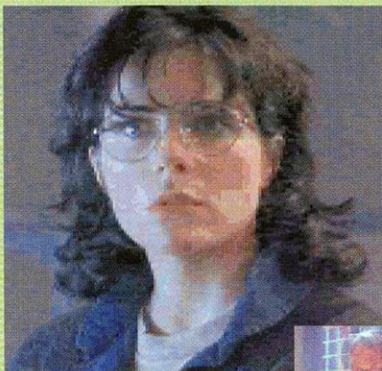
Panther alias Col. Tamara Farnsworth (Elizabeth

Barones) ist so etwas wie das Gegenstück zu Hawk. Selbst eine Klassepilotin und Heldin des Krieges gegen die Kilrathi, ist sie eine Art »Gewissen« der *Intrepid*. Als Pilotin ist sie nicht draufgängerisch, sondern versucht immer, möglichst sachlich zu bleiben und nicht die Kontrolle zu verlieren. Panther zu unterschätzen, könnte sich in einem Gefecht als fataler Fehler erweisen.

1.2 Personal der Grenzwelten

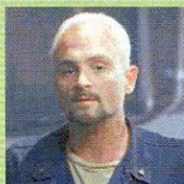
Lt. Sosa

Lt. Velina Sosa (Holly Gagnier) ist der Kommunikationsoffizier und Fluglotse der Intrepid. Sie ist von recht aufbrausendem Temperament und sagt, was sie denkt. Für Piloten hat sie immer ein Lächeln und einige freundliche Worte übrig, auch wenn eine Mission kein kompletter Erfolg war.



Lt. Col. Dekker

Als Anführer der Marines-Einheit an Bord der Intrepid lastet auf Gash Dekkers (Jeremy Roberts) breiten Schultern die Last der Verantwortung, wenn es um Missionen in Raumstationen oder um das Kapern von Schiffen geht. Viele Aufträge bestehen darin, Dekkers Mannschaft Deckung oder Geleit zum Einsatzgebiet zu geben.



Chief Pliers

Der Cheftechniker Robert Sykes (gespielt von Richard Riehle) ist ein Original, anders kann man diesen »kauzigen Typ« nicht beschreiben. Er hat in seinem Leben wohl schon an der Hälfte aller Schiffe der Galaxis seine Finger gehabt. Es gibt Leute, die wetten würden, man könne einen beliebigen Jäger in alle Einzelteile zerlegen und gut durchmischen, und Chief Pliers würde das Schiff mit



verbundenen Augen wieder zusammensetzen. Niemand war bisher bereit, dagegenzusetzen... Man sollte sich also gut mit ihm stellen und seinen Vorschlägen eine gewisse Beachtung schenken.

Vize-Admiral Wilford

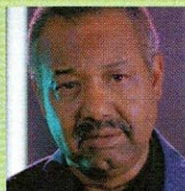
Der Oberbefehlshaber der Union der Grenzwelten, Admiral Daniel Wilford (Peter Jason), hat eine undankbare Aufgabe. Er soll mit wenigen veralteten Schiffen einen Krieg verhindern und gleichzeitig die Bevölkerung der Grenzwelten schützen. Sein Personal muß alles geben, was es kann, wenn alle Ziele erreicht werden sollen.



1.3 Personal der Konföderation

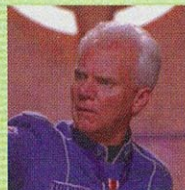
Captain Eisen

Captain William Eisen (Jason Bernard) führte im Krieg gegen die *Kilrathi* den Träger *Victory*, der die entscheidenden Missionen, dieses Krieges flog. Im Laufe dieser Missionen lernten sich Col. Blair und Capt. Eisen kennen und schätzen, und eine Freundschaft entstand. Die Ereignisse der letzten Zeit stellen die Freundschaft zwischen dem Flieger-As und dem umsichtigen Großschiffkapitän jedoch auf eine echte Probe.



Admiral Tolwyn

Admiral Geoffrey Tolwyn (Malcolm McDowell) ist schon seit dem zweiten Teil der *Wing-Commander*-Saga Oberbefehlshaber



	Name: Jacob Marley	Aggressivität: Hoch
	Codename: Hawk	Tapferkeit: Hoch
	Abschüsse: 40	Flugkunst: Mittel
	Heimatswelt: Ella Minora	Trefferquote: Hoch

	Name: Pauline Saab	Aggressivität: Hoch
	Codename: Excell	Tapferkeit: Hoch
	Abschüsse: 15	Flugkunst: Mittel
	Heimatswelt: Petunia V	Trefferquote: Mittel

	Name: Troy Carter	Aggressivität: Mittel
	Codename: Catscratch	Tapferkeit: Hoch
	Abschüsse: 26	Flugkunst: Hoch
	Heimatswelt: Perillia VI	Trefferquote: Mittel

	Name: George Oldziej	Aggressivität: Mittel
	Codename: Blade	Tapferkeit: Hoch
	Abschüsse: 16	Flugkunst: Mittel
	Heimatswelt: Ella Majora	Trefferquote: Hoch

	Name: Todd Marshall	Aggressivität: Hoch
	Codename: Maniac	Tapferkeit: Niedrig
	Abschüsse: 49	Flugkunst: Hoch
	Heimatswelt: Erde	Trefferquote: Hoch

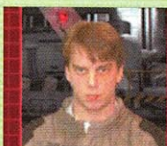
	Name: Tamara Farnsworth	Aggressivität: Niedrig
	Codename: Panther	Tapferkeit: Hoch
	Abschüsse: 41	Flugkunst: Hoch
	Heimatswelt: Deep Space	Trefferquote: Mittel



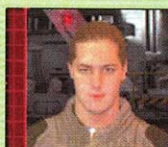
Name: Anthony Sommers	Aggressivität: Niedrig
Codename: Yaeger	Tapferkeit: Mittel
Abschüsse: 17	Flugkunst: Hoch
Heimatwelt: Fuma Malo	Treffericherheit: Hoch



Name: Frank Roan	Aggressivität: Mittel
Codename: Turbo	Tapferkeit: Hoch
Abschüsse: 10	Flugkunst: Hoch
Heimatwelt: Anario Prima	Treffericherheit: Mittel



Name: Seann Hall	Aggressivität: Mittel
Codename: Tex	Tapferkeit: Hoch
Abschüsse: 13	Flugkunst: Hoch
Heimatwelt: Ulsima IX	Treffericherheit: Niedrig



Name: J. Allen	Aggressivität: Mittel
Codename: Primate	Tapferkeit: Hoch
Abschüsse: 36	Flugkunst: Hoch
Heimatwelt: Erde	Treffericherheit: Hoch



Name: Winston Chang	Aggressivität: Mittel
Codename: Vagabond	Tapferkeit: Mittel
Abschüsse: 23	Flugkunst: Hoch
Heimatwelt: Venus	Treffericherheit: Hoch



Name: Mark Lewis	Aggressivität: Mittel
Codename: Hazard	Tapferkeit: Mittel
Abschüsse: 5	Flugkunst: Mittel
Heimatwelt: Erde	Treffericherheit: Hoch

ber der Konföderierten Raumstreitkräfte. Sein Führungsstil ist sehr eigenwillig, aber effektiv. Persönliche Gefühle interessieren ihn nicht, es geht ihm nur um Ergebnisse. Hier ist dann (fast) jedes Mittel recht. Seine Aufgabe als Flottenchef nimmt er allerdings sehr ernst, und auch politisch sollte man ihn nicht unterschätzen.

Senator Taggert

Senator James Taggert (John Rhys-Davies) ist ehemaliger Pilot (Paladin aus Teil eins), Geheimdienstmitarbeiter (Teil zwei) und Chef des Geheimdienstes (Teil drei). In Teil vier ist er Vorsitzender der *Großen Versammlung*, des Parlamentes der Konföderation. Eine abwechslungsreiche Karriere des ehemaligen Mentors. Der Kontakt ist aber leider etwas eingeschlafen oder, besser gesagt, abgerissen, denn seine Pflichten sind vielfältig.

Seether

Seether (Robert Rusler) ist der Vorläufer einer neuen Art von Piloten, die versuchen, die Streitkräfte der Konföderation zu unterwandern. Welche Rolle er in diesem Spiel innehat, ist sehr undurchsichtig und muß erst vom Spieler entdeckt werden. Seine Flugfähigkeiten sind überragend, und sollte es zum Kampf kommen, darf man ihn keinesfalls unterschätzen.



Captain Paulson

Capt. Hugh Paulson (John Spencer) ist ein klassischer Mitläufer, der versucht, mit seiner aalglatten Art Karriere zu machen. Er richtet sich bei seinem Vorgehen streng nach der Dienstvorschrift und ist äußerst loyal. Nur die Person oder Organisation, der seine Loyalität gilt, ist nicht sofort festzustellen.



1.4 Pilotenübersicht

Natürlich sind die eben genannten nicht die einzigen Piloten, die das All auf den beiden Trägern durchfliegen. Es handelt sich dabei nur um die Handlungsträger. Die übrigen Piloten werden hier nur noch kurz mit einem Auszug aus den Dienstakten vorgestellt, da sie die Handlung nicht beeinflussen. Da diese Piloten aber trotzdem als Flügelmänner gewählt werden können, ist es manchmal ganz praktisch, vor einer Mission einen kurzen Blick auf die Charaktereigenschaften des gewünschten Flügelmannes zu werfen, um ihn besser einschätzen zu können (siehe auch Kapitel: *Taktiken – Ihr Flügelmann*). Der Übersichtlichkeit halber haben wir auch die dort aufgeführten Piloten hier nochmals aufgenommen.

2. KAPITEL

SCHIFFSEINRICHTUNG



... DIE SCHIFFS



SOS-Signal



EINRICHTUNG

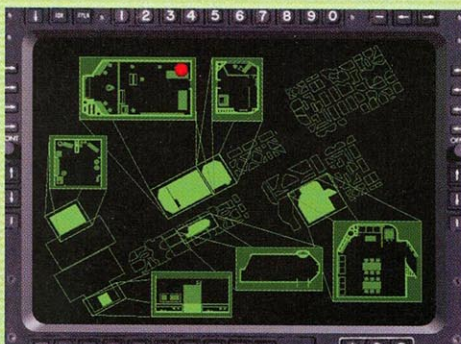
2.1 Das Hauptterminal

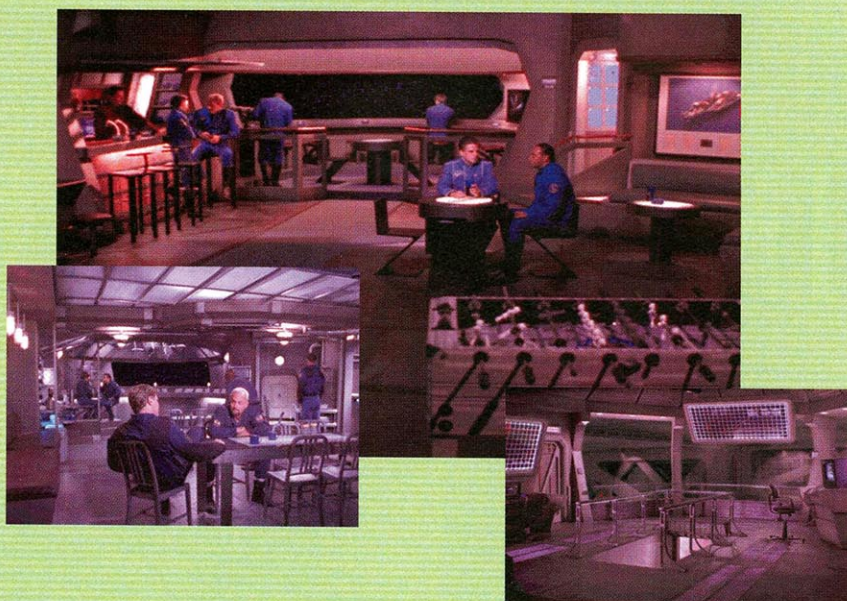
Das Hauptterminal befindet sich in der Flugzentrale. Es erfüllt einige wichtige Funktionen: Hier können *Spiele gespeichert* oder *geladen* werden. Man kann die *Kontrollparameter der Rahmenhandlung*, also die Filmeinstellungen wie Bildgröße und Auflösung, einstellen. Man hat Zugang zum altbekannten Killboard, der *Abschußliste*, in der alle Piloten des Schiffes mit ihren Abschüssen aufgeführt sind. Mit Hilfe des Raketensymbols ist man in der Lage, *Schiff und Ausrüstung* für die nächste Mission zu *wählen*. Der Helm steht schließlich für ein Menü, in dem man seine *Flügelleute auswählen* kann. Darüber hinaus wird die nächste Mission noch kurz beschrieben.



2.2 Der Schiffsgrundriß

Die wichtigste Taste an Bord der Schiffe ist sicherlich **M**. Ein Druck auf diese Taste ruft einen Grundriß des Schiffes auf, auf dem man sich gerade befindet (oder wenigstens die wichtigsten Teile davon). Mit Hilfe der Maus ist man in der Lage, einen Raum anzuklicken, und schon bewegt sich Col. Blair dorthin. Rote blinkende Punkte zeigen Gespräche an, die man führen muß, damit die Handlung weiter fortschreiten kann. Blinken die Punkte blau, dann handelt es sich um Gespräche, die man führen kann. Auch »blaue« Gespräche können einen gewissen Einfluß auf die Handlung haben. Der beste Punkt dieses Plans ist die Tatsache, daß man nicht





mehr in der Gegend umherirren muß, um einen Gesprächspartner zu finden, der sich in der hintersten Ecke versteckt.

2.3 Die Einrichtungen der Lexington

Beginnen wir den Rundgang auf der Lexington auf dem *Flugdeck*, auf dem die Fähren und Jäger starten und landen. Über eine Treppe gelangen wir zur *Flugzentrale*, in der sich das *Hauptterminal* befindet. Direkt an die Flugzentrale schließt sich die *Kommandozentrale* an, in der die nächsten Missionen besprochen werden. Liegt nichts in dieser Art an, kann man das *Offizierskasino* besuchen, in dem die meisten Piloten einen großen Teil ihrer Freizeit verbringen. Von hier aus gelangt man in die privaten Quartiere der Besatzungen. Mit dem Besuch der *Kabine des Kapitäns* endet der Rundgang.

2.4 Die Einrichtungen der Intrepid

Der Rundgang auf der Intrepid ist eine eher traurige Sache. Das Schiff wurde erst kürzlich

schwer beschädigt und hat außer seinem Kapitän auch noch einen Großteil seiner Mannschaft verloren.

Wie bei jedem Rundgang sollte man auch hier mit dem *Startdeck* beginnen, auf dem die »kleinen« Schiffe starten und landen. Links befindet sich der *Hangar*, in dem der Cheftechniker mit seinen Mitarbeitern versucht, die Jäger in Topzustand zu halten. Die Treppe auf der rechten Seite führt zum *Kontrollraum*, in dem sich das *Hauptterminal* befindet. Die Tür links ist der Zugang zum *Kartenraum*, der jetzt als behelfsmäßige Brücke und als »Briefing Room«, also Besprechungszentrum, genutzt wird. Die *Kantine* kann man ebenfalls vom Kontrollraum aus betreten. Es handelt sich hier eigentlich um den einzigen Raum, in dem man seine Freizeit verbringen kann, denn die Quartiere wurden zerstört. Die Behelfsquartiere wurden im *Vorratsraum* der Kantine eingerichtet und sind infolgedessen recht eng, unbequem und feucht.



3. KAPITEL

FREUND UND FEIND

... FREUN



D UND FEIND

In jedem Beruf sollte man sein Handwerkzeug kennen, so auch im »Beruf« Jägerpilot bei den Streitkräften der Konföderation (oder wo auch immer). Ihr Handwerkzeug sind hier Ihre Jäger, Ihr Träger und Ihre Waffen. Wie man sich auf dem Träger zurechtfindet, haben wir im vorangegangenen Kapitel besprochen. Die eigenen, gegnerischen und befreundeten Jäger sowie alle weiteren Schiffe, die in *Wing Commander 4* vorkommen, werden Sie in diesem Abschnitt wiederfinden, und im nächsten Kapitel werden wir Ihnen sämtliche Waffen erklären.

3.1 Erklärung

Die technischen Daten der in *Wing Commander 4* vorkommenden Jäger sind der Übersichtlichkeit halber in Tabellenform aufgeführt.

Max. Geschw.:	Höchstgeschwindigkeit ohne Nachbrenner
Max. Nachbr.:	Höchstgeschwindigkeit mit gezündetem Nachbrenner
Max. Nachbrbsch.:	die max. Beschleunigung ohne Nachbrenner, in km/Sekunde ²

Max. Gieren:	Drehungen des Schiffs nach links oder rechts, in Grad pro Sekunde
Max. Neigen:	Neigen des Schiffs nach oben oder unten, in Grad pro Sekunde
Max. Rollen:	Das Drehen des Schiffs um die Längsachse, in Grad pro Sekunde

Bewaffnung

Waffen:	Geschützart und -zahl des jeweiligen Schiffs
Spezialwaffen:	spezielle Bewaffnung, falls vorhanden
Torpedo-Aufhäng.:	Menge der Pylonen für Torpedos
Raketen-Aufhäng.:	Menge der Aufhängungen für Raketen
Raketen-Attrap.:	Anzahl der Attrappen zum Ablenken gelockter Raketen
Geschützturm:	Ausstattung, falls vorhanden

ARROW

Typ: Leichter Jäger, **Waffen:** Laser (2), Ionenkanonen (2), **Spezialwaffen:** keine, **Torpedo-Aufhängungen:** 0, **Raketen-Aufhängungen:** (2x2 Leicht) 2DF/2HS, **Raketen-Attrappen:** 16, **Panzerung:** Bug/Heck: 80 cm, Rechts/links: 60 cm, **Schilde:** 200 cm equiv., **Geschützturm hinten:** keiner.

Max. Geschwindigkeit: 520 k/s, **Max. Nachbrennerggeschwindigkeit:** 1400 k/s, **Sprungfähig:** Nein, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 1000 k/s², **Länge:** 20 Meter, **Masse:** 13 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 80 8/s, **Max. Neigen:** 90 8/s, **Max. Rollen:** 90 8/s.

Bewertung: Die Arrow ist ein Klassiker, sie ist leider inzwischen technisch etwas überholt und daher wohl auch inzwischen an Piraten billig weiterverkauft worden. Dieser Jäger war der Standardauflklärer der Konföderation in der Endphase des Krieges gegen die Kilrathi. Das Schiff ist wendig, aber schwach bewaffnet. Trotzdem ein nicht zu unterschätzender Gegner.



AVENGER

Typ: Torpedo-Bomber, **Waffen:** Schwere Magnetkanonen (2), Schwere Photonenkanonen (2), **Spezialwaffen:** Leechkanone (2), Stormfiregeschütze (2), **Raketen-Aufhängungen:** (2x4 Mittel) 4IR/4IR, **Torpedo-Aufhängungen:** 4, **Schilde:** 400 cm equiv., **Raketen-Attrappen:** 24, **Panzerung:** Bug/Heck: 250 cm, Rechts/links: 250 cm, **Geschützturm hinten:** Magnetkanone (1), Traktorstrahl (1).

Max. Geschwindigkeit: 350 k/s, **Max. Nachbrennerggeschwindigkeit:** 750 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 550 k/s², **Sprungfähig:** Ja, **Länge:** 33 Meter, **Masse:** 21 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 35 8/s, **Max. Neigen:** 50 8/s, **Max. Rollen:** 5 8/s.

Bewertung: Entstanden ist die Avenger als Weiterentwicklung der Longbow und ähnlicher Bomber. Panzerung und Raketen waren den Entwicklern der Grenzwelten wichtiger als Geschwindigkeit und flexibles Flugverhalten. Seine zwei Leech- und Stormfire-Kanonen sowie die Massen an Raketen und Torpedos machen ihn zu einer echten Gefahr für Convois und deren Jägereskorte. Wenn man sich einmal damit abgefunden hat, daß er so unbeweglich wie eine Bleiente ist, dann ist er sicher ein prima Schiff für den richtigen Einsatz.



BANSHEE

Typ: Leichter Jäger, **Waffen:** Laserkanonen (4), **Spezialwaffen:** Leechkanone (1), Scattergeschütz (1), **Raketen-Aufhängungen:** (2x4 Mittel) 2HS/2HS/2HS/2HS, **Schilde:** 250 cm equiv., **Raketen-Attrappen:** 16, **Panzerung:** Bug/Heck: 80 cm, Rechts/links: 80 cm, **Torpedo-Aufhängungen:** 0, **Geschützturm hinten:** keiner.

Max. Geschwindigkeit: 500 k/s, **Max. Nachbrennengeschwindigkeit:** 1300 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 900 k/s², **Sprungfähig:** Nein.

Länge: 23,5 Meter, **Masse:** 18 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 100 8/s, **Max. Neigen:** 70 8/s, **Max. Rollen:** 100 8/s.

Bewertung: Das Äußere der Banshee erinnert an ein Design der Kilrathi, was durch die unübliche rote Farbgebung unterstrichen wird. Die Primärbewaffnung ist mit vier Lasern schwach, aber trotzdem wirkungsvoll, wenn man gegen schnelle Gegner kämpft. Die Sekundärbewaffnung kann mit dem *Scattergeschütz* und der *Leechkanone* nur als »gelungen« bezeichnet werden. Die geringe Panzerung wird durch eine Beweglichkeit, die dazu einlädt, die Gegner auszumaneuvrieren, mehr als ausgeglichen.



BEARCAT

Typ: Schwerer Jäger, **Waffen:** Leichte Tachyonengeschütze (4), **Spezialwaffen:** keine, **Torpedo-Aufhängungen:** 0, **Raketen-Aufhängungen:** (4x2 Mittel) 2HS/2IR/2HS/2IR, **Schilde:** 280 cm equiv., **Raketen-Attrappen:** 24, **Panzerung:** Bug/Heck: 150 cm, Rechts/links: 150 cm, **Geschützturm hinten:** keiner.

Max. Geschwindigkeit: 550 k/s, **Max. Nachbrennengeschwindigkeit:** 1400 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 1200 k/s², **Sprungfähig:** Nein.

Länge: 27 Meter, **Masse:** 14 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 90 8/s, **Max. Neigen:** 80 8/s, **Max. Rollen:** 90 8/s.

Bewertung: Die Bearcat ist im Moment, wie alle Neuentwicklungen, nur bei den Einheiten der *Black Lance* im Einsatz. Panzerung und Schilde entsprechen einem mittleren Jäger, Geschwindigkeit und Beweglichkeit einem leichten Aufklärer. Damit ist die Bearcat ein solider Jäger, der es ohne weiteres mit den meisten anderen Jägern aufnehmen kann. Die Bewaffnung mit vier leichten Tachyonengeschützen läßt vielleicht einige Wünsche offen, aber die acht Raketen versöhnen doch schnell wieder. Der Nachbrenner benötigt keinen Treibstoff mehr, statt dessen wird die Energie aus anderen Systemen abgezogen.



DRAGON

Typ: Schwerer Jäger, **Waffen:** Plasmageschütze (2), Tachyonengeschütze (2), **Spezialwaffen:** Nuklearkanonen (2), **Torpedo-Aufhängungen:** 2, **Raketen-Aufhängungen:** (2x3 Leicht, 2x2 Mittel), 3FF/3FF/2HS/2HS, **Raketen-Attrappen:** 24, **Schilde:** 500 cm equiv., **Panzerung:** Bug/Heck: 300 cm, Rechts/links: 300 cm, **Geschützturm hinten:** keiner.

Max. Geschwindigkeit: 500 k/s, **Max. Nachbrennerggeschwindigkeit:** 1200 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 900 k/s², **Sprungfähig:** Ja.

Länge: 40 Meter, **Masse:** 26 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 60 8/s, **Max. Neigen:** 75 8/s, **Max. Rollen:** 60 8/s.

Bewertung: Der momentane Elitejäger der Konföderation und der *Black Lance*. Das Flugverhalten erinnert sofort an einen Jäger, der um mindestens zehn Tonnen leichter ist als die Dragon. Die Panzerung erinnert an ein Schlachtschiff, und die Bewaffnung ist schon fast unanständig. Die Nachbrenner sind ebenso wie bei der Bearcat konfiguriert und benötigen keinen Treibstoff. Als zusätzliches Schmankerl ist die Dragon auch noch mit einer Tarnvorrichtung und atmosphärischen Flugeigenschaften ausgestattet, was sie endgültig zur Crème de la Crème der Raumjäger macht.



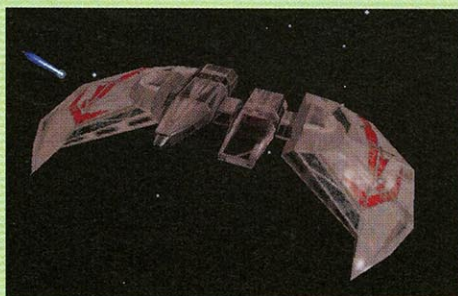
DRALTHI

Typ: Mittlerer Jäger, **Waffen:** Nukleidkanonen (2), Photonenkanone (1), **Spezialwaffen:** keine, **Torpedo-Aufhängungen:** 0, **Raketen-Aufhängungen:** (1x4 Mittel) 4IR, **Schilde:** 120 cm equiv., **Raketen-Attrappen:** 6, **Panzerung:** Bug/Heck: 80 cm, Rechts/links: 60 cm, **Geschützturm hinten:** keiner.

Max. Geschwindigkeit: 430 k/s, **Max. Nachbrennerggeschwindigkeit:** 1100 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 800 k/s², **Sprungfähig:** Nein.

Länge: 31 Meter, **Masse:** 15 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 55 8/s, **Max. Neigen:** 65 8/s, **Max. Rollen:** 55 8/s.

Bewertung: Die Dralhti war das Standardschiff der Kilrathi. Während des gesamten Krieges gab es immer wieder neue Versionen dieses Schiffes, das ständig auf dem neuesten Stand der Technik gehalten wurde. Inzwischen gibt es die Dralhti in der fünften Version, die wieder einmal einen neuen Leistungssprung verzeichnen kann. Zu schade, daß man sie nicht ausprobieren kann.



EXCALIBUR

Typ: Schwerer Jäger, **Waffen:** Ionenkanonen (2), Tachyonengeschütze (4), **Spezialwaffen:** keine, **Torpedo-Aufhängungen:** 0, **Raketen-Aufhängungen:** (4x2 Mittel), 2HS/2IR/2IR/2HS, **Schilde:** 250 cm equiv., **Raketen-Attrappen:** 16, **Panzerung:** Bug/Heck: 110 cm, Rechts/-links: 110 cm, **Geschützturm hinten:** keiner.

Max. Geschwindigkeit: 500 k/s, **Max. Nachbrennerggeschwindigkeit:** 1300 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 1100 k/s², **Sprungfähig:** Ja.

Länge: 32 Meter, **Masse:** 18 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 70 8/s, **Max. Neigen:** 75 8/s, **Max. Rollen:** 70 8/s.

Bewertung: Dieses Schiff ist eine fliegende Legende. Die Excalibur war das Schiff, das Colonel Blair im dritten Teil der *Wing-Commander*-Saga beim entscheidenden Angriff auf Kilrah flog. Inzwischen gibt es eine neue Version davon, bei der die schlimmsten »Kinderkrankheiten« ausgemerzt sind. Das Schiff ist immer noch phantastisch, auch wenn es entschieden zu lang und damit ein leichtes Ziel ist.



HELLCAT V

Typ: Mittlerer Jäger, **Waffen:** Ionenkanonen (2), Nukleidkanonen (2), **Spezialwaffen:** keine, **Torpedo-Aufhängungen:** 0, **Raketen-Aufhängungen:** (2x3 Mittel) 3IR/3IR, **Raketen-Attrappen:** 24, **Schilde:** 250 cm equiv., **Panzerung:** Bug/Heck: 100 cm, Rechts/links: 80 cm, **Geschützturm hinten:** keiner.

Max. Geschwindigkeit: 420 k/s, **Max. Nachbrennerggeschwindigkeit:** 1300 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 1200 k/s², **Sprungfähig:** Nein.

Länge: 27 Meter, **Masse:** 14 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 60 8/s, **Max. Neigen:** 60 8/s, **Max. Rollen:** 60 8/s.

Bewertung: Wenn der Titel eines Arbeitspferdes der Konföderation vergeben werden sollte, dann wird die Hellcat diesen Titel erhalten. Billige Herstellung und einfache Wartung machen dieses Schiff beim Oberkommando und den Technikern beliebt, obwohl es technisch, trotz diverser Neuerungen, eigentlich schon lange überholt ist. Die Hellcat ist übrigens »offiziell« der einzige Konföderationsjäger, der atmosphärentauglich ist.



Longbow

Typ: Torpedo-Bomber, **Waffen:** Ionenkanonen (2), Plasmageschütze (2), **Spezialwaffen:** keine, **Torpedo-Aufhängungen:** 4, **Raketen-Aufhängungen:** (4x4 Mittel) 4IR/4IR/4FF/4FF, **Schilde:** 500 cm equiv., **Raketen-Attrappen:** 24, **Panzerung:** Bug/Heck: 300 cm, Rechts/links: 300 cm, **Geschützturm hinten:** Nukleidkanone (1), Traktorstrahl (1).

Max. Geschwindigkeit: 320 k/s, **Max. Nachbrennerggeschwindigkeit:** 700 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 500 k/s², **Sprungfähig:** Nein.

Länge: 38 Meter, **Masse:** 22 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 30 8/s, **Max. Neigen:** 40 8/s, **Max. Rollen:** 30 8/s.

Bewertung: Die Longbow ist eine fliegende Raketenplattform. Die Bordgeschütze haben lediglich eine kurze Reichweite, sollen aber auch nur Unterstützung im Kampf gegen feindliche Jäger geben; die Hauptlast tragen die Raketen. Panzerung und Schilde erlauben einen Torpedoanflug auf Großschiffe auch unter schwerstem Feuer. Der Preis für dieses Durchhaltevermögen ist das schwerfällige Flugverhalten.

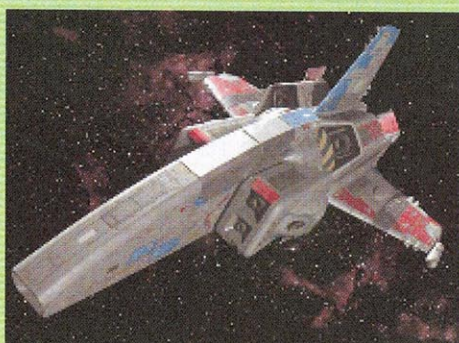
Razor

Typ: Leichter Jäger, **Waffen:** Laserkanonen (2), Ionenkanonen (2), **Spezialwaffen:** keine, **Torpedo-Aufhängungen:** 0, **Raketen-Aufhängungen:** (4x2 Mittel) 2HS/2IR/2IR/2HS, **Schilde:** 100 cm equiv., **Raketen-Attrappen:** 16, **Panzerung:** Bug/Heck: 40 cm, Rechts/links: 40 cm, **Geschützturm hinten:** keinen

Max. Geschwindigkeit: 550 k/s, **Max. Nachbrennerggeschwindigkeit:** 1200 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 1200 k/s², **Sprungfähig:** Nein.

Länge: 12 Meter, **Masse:** 13 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 90 8/s, **Max. Neigen:** 80 8/s, **Max. Rollen:** 90 8/s.

Bewertung: Die Razor ist eine Weiterentwicklung der Ferret, die als Patrouillenfahrzeug in der Mitte des Krieges gegen die Kilrathi eingesetzt wurde. Zusätzliche Geschütze und Raketen machen die Razor zu einem gefährlichen Gegner, wenn der Pilot mit ihr umgehen kann. Sind die Raketen allerdings erst verschossen, wird die Razor ziemlich harmlos.



THUNDERBOLT

Typ: Schwerer Jäger, **Waffen:** Plasmageschütze (2), Photonenkanonen (2), **Spezialwaffen:** keine, **Torpedo-Aufhängungen:** 1, **Raketen-Aufhängungen:** (3x3 Mittel) 3FF/3FF, **Schilde:** 250 cm equiv., **Raketen-Attrappen:** 24, **Panzerung:** Bug/Heck: 120 cm, Rechts/links: 100 cm, **Geschützturm hinten:** Magnetkanonen (1), Traktorstrahl (1).

Max. Geschwindigkeit: 380 k/s, **Max. Nachbrennerggeschwindigkeit:** 100 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 800 k/s², **Sprungfähig:** Nein.

Länge: 34 Meter, **Masse:** 20 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 50 8/s, **Max. Neigen:** 50 8/s, **Max. Rollen:** 50 8/s.

Bewertung: Der schwere Standardjäger aus der Endzeit des Krieges. Etwas unbeweglich und schlecht gepanzert, ist die Thunderbolt inzwischen technisch relativ überholt. Was sie aber immer noch brandgefährlich macht, ist die Tatsache, daß auch sie Torpedo-Angriffe auf Großkampfschiffe fliegen kann.



VINDICATOR

Typ: Mittlerer Jäger, **Waffen:** Laserkanonen (2), Tachyonengeschütze (2), **Spezialwaffen:** Leechkanonen (2), Stormfiregeschütze (2), **Torpedo-Aufhängungen:** 3, **Raketen-Aufhängungen:** (2x3 Mittel) 3FF/3FF, **Schilde:** 250 cm equiv., **Raketen-Attrappen:** 24, **Panzerung:** Bug/Heck: 150 cm, Rechts/links: 150 cm, **Geschützturm hinten:** keiner.

Max. Geschwindigkeit: 400 k/s, **Max. Nachbrennerggeschwindigkeit:** 950 k/s, **Max. Nachbrennerbeschleunigung:** 700 k/s², **Sprungfähig:** Nein.

Länge: 20 Meter, **Masse:** 16 metrische Tonnen, **Max. Gieren:** 50 8/s, **Max. Neigen:** 50 8/s, **Max. Rollen:** 50 8/s.

Bewertung: Die Grenzwelten haben mit der Vindicator ein interessantes Experiment gewagt: Man nehme einen mittleren Jäger und füge die Raketenbewaffnung eines schweren Jägers hinzu. Das Flugverhalten liegt unter der Norm, aber die Durchschlagskraft ist ungeheuerlich. Die Sekundärbewaffnung macht das Schiff sehr variabel einsetzbar. Außerdem ist die Vindicator das einzige »Grenzwelten-Schiff«, das in der Atmosphäre eines Planeten manövrieren kann.



3.3 Weitere Schiffe & Fahrzeuge

Radar-Boje (Radar Buoy)

Geschwindigkeit: keine,
Bewaffnung: keine, **Beschreibung:** Diese Bojen sind unbemannte Horchposten im All, die nur dazu da sind, Systeme oder



Basen weiträumig abzuschirmen.

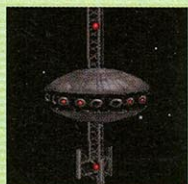
Laser-Mine (Turret Mine)

Geschwindigkeit: keine,
Bewaffnung: 4 Laser-Türme, **Beschreibung:** Die Laser-Mine ist eine billig herzustellende, äußerst gefährliche Waffe, die eigentlich nur zum preiswerten Schutz von Installationen und Stationen gefertigt wird.



Hypersprung-Boje

Geschwindigkeit: keine,
Bewaffnung: keine, **Beschreibung:** Diese Raumbojen sind Funkfeuer im All, die sichere Eintrittspunkte für einen Hypersprung markieren sollen. Nur von hier aus ist für ein kleines Schiff der Sprung in ein anderes System möglich.



Shuttle (Shuttle)

Geschwindigkeit: 315 k/s,
Bewaffnung: keine, **Beschreibung:** Das Shuttle ist das beliebteste und auch einzige Transportmittel für Passagiere. Unbewaffnet und relativ langsam, ist es nicht für den Kampfeinsatz geeignet.



Kilrathi Shuttle

Geschwindigkeit: 315 k/s,

Bewaffnung: keine, **Beschreibung:** Die kilrathi-

sche Variante des Perso-

nen-Shuttles ist auch

nicht besser als die terranische. Ein Shuttle

braucht in jedem Fall eine gute Jäger-Eskorte,

um überhaupt eine Chance gegen einen

Angriff zu haben.



Angriffs-Shuttle

Geschwindigkeit:

315 k/s, (Nachbren-

ner 420 k/s), **Be-**

waffnung: 2 Laser-Türme, **Beschreibung:**

Dieses Shuttle ist schon etwas wehrhafter als

seine Vorgänger. Das Angriffs-Shuttle wird in

der Regel dazu verwendet, größere Kontin-

gente von »Space-Marines« zu ihren Angriffs-

zielen zu bringen. Trotz der Bewaffnung hat

das Shuttle keine Chance gegen einen angrei-

fenden Jäger, es braucht also dringend einen

Beschützer.



Transporter

Geschwindigkeit:

150 k/s, **Bewaff-**

nung: 2 Laser-Tür-

me, **Beschreibung:** Was gibt es zu den Trucks

des Alls schon zu sagen ... Es grenzt schon an

ein Wunder, wie oft sie es schaffen, in Gefahr

zu kommen, und wie oft man sie beschützen

muß.



Black Lance Transporter

Geschwin-

digkeit: 100

k/s, **Bewaff-**

nung: 4

Laser-Türme,

Beschreibung: Für das Geheimprojekt Black



Lance gibt es natürlich auch ein neues, verbessertes Modell des Transporters. Besser bewaffnet und viel besser gepanzert, ist er zumindest eine Herausforderung für einen einzelnen Jäger.



ECM-Schiff

Geschwindigkeit: 150 k/s, **Bewaffnung:** keine, **Beschreibung:** Dieses Schiff ist ein kleines technisches Wunderwerk. Ausgestattet mit dem Modernsten, was Konföderations-Labors hergeben, ist dieses Schiff in der Lage, fast ein gesamtes System »unsichtbar« zu machen. Das elektromagnetische Feld, das es erzeugt, kann Zielcomputer, Schilde und Kommunikationssysteme stören und sich selbst damit sogar tarnen.



Fregatte

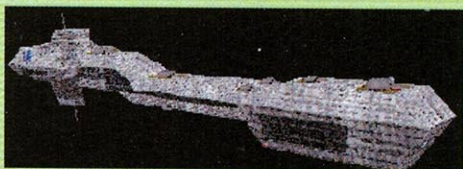
Geschwindigkeit: 150 k/s, **Bewaffnung:** 4 Laser-Türme, **Beschreibung:** Die Fregatte ist das »kleinste« Großkampfschiff der terranischen Flotte, aber auch Piraten haben sich hin oder wieder solch einen »Pott« leisten können. Im Krieg gegen die Kilrathi waren die Fregatten eher unterbewaffnet, inzwischen haben die konföderierten Streitkräfte einige dieser Schiffe mit »Schiffs-Killern« (Großkampf-Schiffsraketen, die in der Lage sind, auch einen Träger mit nur einem Tref-

fer zu zerstören) ausgestattet. Sollten Sie auf ein derart ausgestattetes Schiff treffen, dann setzen Sie alles daran, daß keine einzige Rakete ihr Ziel trifft!



Zerstörer

Geschwindigkeit: 150 k/s, **Bewaffnung:** 9 Laser-Türme, **Beschreibung:** Ein solides Großkampfschiff, das eine gute Bewaffnung mit einer brauchbaren Panzerung vereint. Da der Zerstörer meistens nicht alleine ist, sollten Sie sich außerhalb der Reichweite der Laser-Türme halten, bis Sie die Jäger-Eskorte ausgeschaltet und den Torpedo ausgepackt haben.



Kreuzer

Geschwindigkeit: 150 k/s, **Bewaffnung:** 12 Laser-Türme, **Beschreibung:** Der Kreuzer ist das größte Schlachtschiff der Konföderation. Dieser »Haifisch« hat gewaltige Zähne, und Sie sollten sich vor ihm wirklich in acht nehmen. Die 12 Geschütztürme können einen richtigen Feuerteppich legen, man sollte sich also in gebührender Entfernung vom Schiff halten, bis man die lästigen Jäger entfernt hat. Danach empfiehlt sich ein Torpedo-Angriff von hinten.



Leichter Träger

Geschwindigkeit: 100 k/s, **Bewaffnung:** 8 Laser-Türme, **Beschreibung:** Diese Trägerklasse hat nur noch sehr wenige Vertreter, wie z.B. die *Intrepid*. Bereits zu Beginn des Kriegs gegen die Kilrathi in Dienst gestellt, sind sie inzwischen eindeutig antiquiert und eigentlich kaum mehr einsatzfähig. Die leichten Träger haben eine mittelgroße Jägerstaffel an Bord und sind leider so schwerfällig wie ein Ziegelstein.



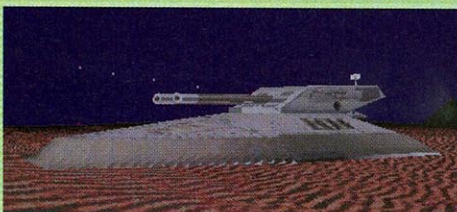
Schwerer Träger

Geschwindigkeit: 100 k/s, **Bewaffnung:** 9 Laser-Türme, **Beschreibung:** Diese Trägerklasse ist das, was es in Sachen Trägerbau zur Zeit gibt. Die Schiffe sind ausnehmend gut bewaffnet und haben ein großes Jäger- und Bomberkontingent an Bord, das sie beschützt. Die schweren Träger sind technisch nicht unbedingt auf dem neuesten Stand, aber sie sind kampfstark und billig zu produzieren. Nichtsdestotrotz sind sie ein gefährlicher Gegner, und man sollte äußerst vorsichtig sein, wenn man einmal einem von ihnen gegenübersteht.



Super-Träger

Geschwindigkeit: 150 k/s, **Bewaffnung:** 13 Ionen-Türme, **Beschreibung:** Die Kilrathi haben es den Menschen in *Wing Commander 3* mit dem *Dreadnaught*-Panzerschiff vorge-macht. Nun haben auch die konföderierten Streitkräfte ein Schiff, das sämtliche Vorstellungen von Größe und Feuerkraft sprengt. Man bedenke, daß in dieses Schiff allein mehr Jäger passen als in zwei normale Träger. Es gibt zur Zeit nur zwei dieser Super-Träger (einer davon ist die *Vesuvius*). Hätten diese Träger noch zu Zeiten des Krieges gegen die Kilrathi zur Verfügung gestanden, dann hätte Blair sich wohl seinen Genozid-Flug gegen Kilrah sparen können.



Schwebepanzer

Geschwindigkeit: nicht bekannt, **Bewaffnung:** 1 Ionen-Turm, **Beschreibung:** Dieses Fahrzeug ist eines von zwei Einsatzsystemen der konföderierten Bodenkampftruppen. Durch sein Schwebefeld kann es sich durch fast jedes Terrain bewegen, wobei es nur Bodenzielen wirklich gefährlich wird, gegen fliegende Ziele haben diese Fahrzeuge eigentlich nur eine Chance, wenn sie in Rudeln auftreten, was sie leider sehr häufig tun.

Raketenpanzer

Geschwindigkeit:

nicht bekannt,

Bewaffnung:

Raketen,

Beschreibung: Das zweite Bodenkampffahrzeug ist vom Chassis her identisch mit dem Schwebepanzer, nur daß der mit Raketenabschußrampen bestückt werden kann. Die Bestückung variiert zwischen Freund-Feind- und Bilderkennungs-Raketen.



3.4 Strukturen

Boden-Geschütz

Beschreibung: Die normale Verteidigungsanlage einer Bodenstation sind einige dieser mit Lasergeschützen ausgestatteten unbemannten Geschütztürme. Manche davon werden zu sog. **Raketentürmen** unfunktioniert, die dann verschiedenste Ausstattungen an Boden-Luft-Raketen besitzen.



Gebäude

Beschreibung:

Eine allgemeine Bezeichnung für die verschiedensten Gebäude und Installationen auf Planeten. Je wichtiger sie sind, desto stärker werden sie bewacht, aber sind die Bewacher erst einmal verscheucht oder vernichtet, dann stellen sie überhaupt kein Problem mehr dar.



Komm.-Station

Beschreibung:

Es gibt nur eine Handvoll dieser Kommunikationsrelais, die dazu dienen, die Bild-, Sprech- und



Datenverbindungen zwischen den Hauptwelten und den Randwelten der Konföderation aufrechtzuerhalten. Diese Stationen sind ein wahres Schatzkästchen für alle, die Informationen oder Daten suchen. Eine dieser Stationen befindet sich im Orestes-System.

Raumstation

Beschreibung:

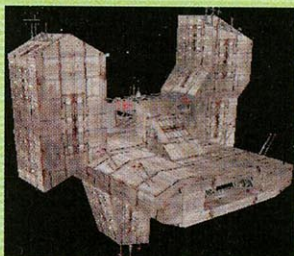
Die Raumstationen sind das eigentliche Herz der Konföderation. In vielen Systemen wurden diese Stationen errichtet, um für Sicherheit und die Einhaltung der Gesetze in diesen Sektoren zu sorgen. Die Stationen selbst sind zwar unbewaffnet, aber die Jägerbesatzungen, die diese Stationen bewachen, werden Sie gerne davon überzeugen, daß eine Bewaffnung der Stationen auch gar nicht nötig ist ...

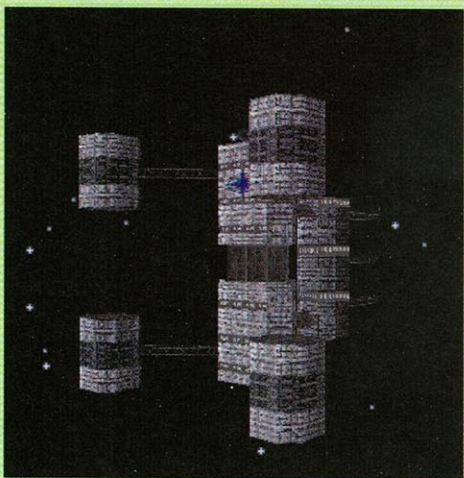


Kilrathi-Station

Beschreibung:

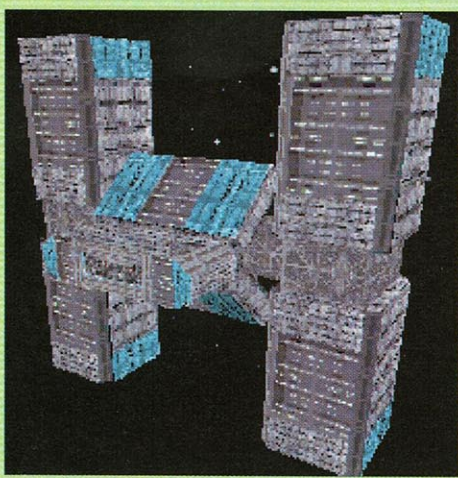
Nach der Zerstörung ihrer Heimatwelt haben sich die Kilrathi auf die wenigen noch verbliebenen Kolonien zurückgezogen. Diese Kolonien werden in der Regel durch gut ausgestattete Raumbasen geschützt. Die Station selbst ist, wie das terranische Gegenstück, nicht bewaffnet, aber auch hier sind genügend ausgezeichnete Jägerpiloten an Bord, um einen unvorsichtigen Piraten das Fürchten zu lehren. Für sehr viel mehr reicht ihre Ausstattung dann auch nicht, da die Kilrathi nach dem Friedensvertrag mit der Erde einen großen Teil ihrer Waffen vernichten mußten.





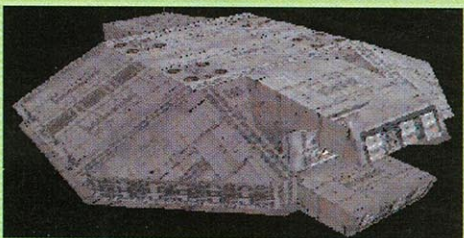
Chemie-Labor der Grenzwelten

Beschreibung: Dieses Labor ist ein Beispiel für die vielen verschiedenen Raumbasen und Stationen, die im konföderierten Raum und in den Grenzwelten errichtet wurden, um friedliche Forschungen zu betreiben. Viele dieser Stationen sind völlig unbewaffnet und ohne Jägerschutz, so daß sie einem Angriff hilflos ausgeliefert sind, wenn sich niemand erbarnt und ihnen zu Hilfe eilt.



Super-Basis (Super Base)

Beschreibung: Manche Ingenieure der Konföderation scheinen einen Hang zur Gigantomanie zu haben, erst die *Vesuvius* und nun DAS! Diese Station ist schon nicht mehr groß, sie ist geradezu gigantisch. An Bord befinden sich in der Regel einige Jägerstaffeln und militärisches Personal, aber auch Wissenschaftler und Zivilisten.



Black-Lance-Hauptquartier (BL Headquarter)

Beschreibung: Was die Black Lance ist und wo sich dieses vermaledeite Hauptquartier befindet, müssen Sie schon selbst herausfinden (oder am Ende des Kapitels *Missionen* nachschlagen ...).

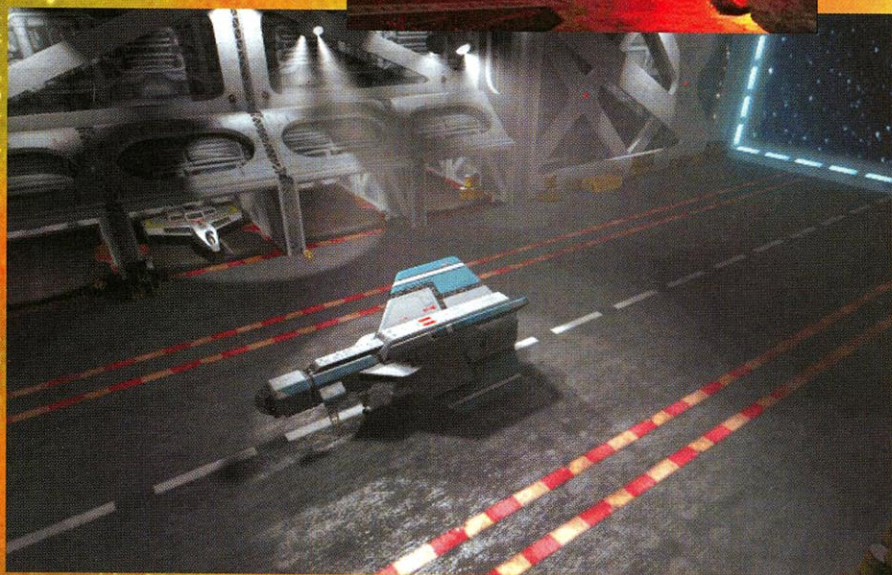
4.KAPITEL

BEWAFFNUNG UND AUSRÜSTUNG



...BEWAFFNUNG U

Arrow



ND AUSTRÜSTUNG

Das einzige, was im All zwischen Ihnen und Ihrem Gegner steht, ist Ihr Schiff und dessen Bewaffnung. Da es inzwischen eine Vielzahl von Geschützen und Raketen gibt, ist es wichtig, deren Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten genauestens zu kennen, bevor man sich ins Kampfgetümmel stürzt. Zu diesem Zweck haben wir hier einmal alle Waffen, Raketen und auch sonstige Ausrüstungsgegenstände für Ihr Schiff genauestens unter die Lupe genommen, damit Sie später auch wissen, was Sie erwartet. In den Tabellen finden Sie die wichtigsten technischen Daten zu allen Waffen, die Sie oder Ihr Gegner einsetzen können.

4.1 Geschütztabelle

(siehe umseitige Tabelle)

4.2 Standardwaffen

Unter Schiffsgeschützen versteht man in erster Linie Energiegeschütze, da Projektilgeschosse schon seit Mitte des 21. Jahrhunderts aus der Mode gekommen sind. Das muß aber nicht heißen, daß es davon keine mehr gibt. Sie werden sich wundern, was eine Storm-fire-Kanone für Schaden anrichten kann. Energiewaffen sind die Hauptbewaffnung

aller Raumschiffe bei *Wing Commander 4*, da sie trotz der wesentlich höheren Durchschlagskraft von Raketen unverzichtbar sind. Sie sind eben »fast« unbegrenzt einsetzbar, solange genügend Energie vorhanden ist (siehe Tabelle *Energiesysteme*). Die Projektilgeschütze können besonders dann ihren großen Vorteil ausspielen, wenn es wichtig wird, maximale Energie auf die Schilde und den Antrieb zu legen. Dann liegen nämlich Ihre wundervollen Energiewaffen urplötzlich auf dem Trockenen. Im folgenden stellen wir Ihnen sämtliche Standardgeschütze vor, die Sie in eigenen oder gegnerischen Jägern antreffen können.

Laser (Laser Cannon)

Laser sind noch immer die klassischsten Geschütze. Seine überragende Reichweite macht den Laser zur hervorragenden »Erstschlagwaffe« gegen jeden Jäger und gegen die Geschütztürme von Großkampfschiffen. Da der Laser nur sehr wenig Energie verbraucht, kann man mit ihm in der Regel nahezu Dauerfeuer schießen, was auch bei schwereren Jägern binnen kürzester Zeit massiven Schaden anrichtet.

Geschütztabelle

Name	Schaden	Energie	Reichw.	Geschw.	Dauer	Feuerrate
Laserkanone	18 DU	10 NJ	5000 km	2000 k/s	2,5 sek.	0,25 sek.
Ionenkanone	30 DU	30 NJ	4500 km	1800 k/s	2,5 sek.	0,35 sek.
Schwere Ionenkanone	50 DU	40 NJ	4000 km	1600 k/s	2,5 sek.	0,35 sek.
Photonenkanone	32 DU	30 NJ	4500 km	1800 k/s	2,5 sek.	0,45 sek.
Schwere Photonenk.	74 DU	60 NJ	3000 km	1200 k/s	2,5 sek.	0,45 sek.
Nukleidkanone	43 DU	22 NJ	4200 km	2100 k/s	2,0 sek.	0,40 sek.
Magnetkanone	45 DU	25 NJ	2400 km	1200 k/s	2,0 sek.	0,30 sek.
Schwere Magnetk.	60 DU	50 NJ	3000 km	1200 k/s	2,5 sek.	0,45 sek.
Leicht. Tachyonengesch.	50 DU	30 NJ	3800 km	1900 k/s	2,0 sek.	0,35 sek.
Tachyonengeschütz	70 DU	40 NJ	3200 km	1600 k/s	2,0 sek.	0,35 sek.
Plasmageschütz	67 DU	44 NJ	3000 km	1200 k/s	2,5 sek.	0,50 sek.

Spezialwaffen

Stormfiregeschütz	4 DU	5 NJ	3000 km	2000 k/s	1,5 sek.	0,00 sek.
Scattergeschütz	30 DU	100 NJ	4500 km	1800 k/s	2,5 sek.	0,35 sek.
Nuklearkanone	variabel	500 NJ/s	5200 km	1300 k/s	4,0 sek.	0,00 sek.
Leechkanone	10 *	5 NJ	3900 km	1300 k/s	3,0 sek.	0,25 sek.

Ionenkanone (Ion Cannon)

Von dieser klassischen Waffe gibt es eine einfache und eine »schwere« Ausführung, die nur in der *Longbow* zum Einsatz kommt. Die Ionenkanonen sind bezüglich ihrer Eigenschaften fast identisch mit den Photonenkanonen, sie haben lediglich eine etwas schnellere Feuerrate. Die schwere Ionenkanone ist eigentlich die bessere der beiden Varianten, da sie nur wenig mehr Energie verbraucht, fast die gleiche Reichweite besitzt und deutlich mehr Schaden verursacht.

Photonenkanone (Photon Cannon)

Auch von der Photonenkanone gibt es wieder eine einfache und eine »schwere« Version, aber im Gegensatz zur Ionenkanone ist hier die schwere Photonenkanone eher ein Nachteil, da sie zwar soviel leistet wie zwei einfache Photonenkanonen, man das jedoch mit

einer deutlich schlechteren Reichweite bezahlen muß. Dafür hat die schwere Photonenkanone aber die größte Durchschlagskraft aller Standardgeschütze!

Nukleidkanone (Particle Cannon)

Die Nukleidkanone ist noch immer eine der interessantesten Waffen, wenn es darum geht, viel Schaden mit wenig Energieaufwand zu verursachen. Die Nukleidkanone ist von ihren Leistungen her etwa mit der Magnetkanone zu vergleichen, hat aber eine fast doppelt so große Reichweite wie diese. Nukleidkanonen werden zur Zeit leider nur in der *Hellcat* und im Heckgeschütz der *Longbow* verwendet.

Magnetkanone (Mass Driver Cannon)

Die Magnetkanone ist ein echter Klassiker unter den Geschützen. Der größte Vorteil der



Leechkanone



Nuklearkanone



Scattergeschütz



Stormfiregeschütz

Magnetkanone ist ihre gute Durchschlagskraft trotz des niedrigen Energieverbrauchs. Ihr großer Nachteil ist jedoch die geringe Reichweite, die sie nur für den absoluten Nahkampf brauchbar macht. Irgend jemand muß wohl auf die Idee gekommen sein, daß man auch eine durchschlagsstärkere Magnetkanone bauen könnte, was schließlich zur *schweren Magnetkanone* führte. Zugegeben, mehr Durchschlagskraft hat sie jetzt, dafür verbraucht sie aber auch doppelt soviel Energie, und die Reichweite ist immer noch erbärmlich. Magnetkanonen finden sich häufig in den Heckgeschütztürmen von Jägern, da dort Waffen mit hoher Durchschlagskraft nötig sind und die Reichweite oft nicht so entscheidend ist.

Tachyonengeschütz (Tachyon Gun)

Die Tachyonenkanone ist eines der mächtigsten Geschütze, mit dem man Raumjäger ausrüsten kann. Die unglaubliche Durchschlagskraft muß allerdings mit einem relativ hohen Energieverbrauch und einer geringen Reichweite bezahlt werden. Trotzdem ist sie mit die beste Waffe, die Sie bekommen können. Die *Bearcat* ist mit einem Satz von vier **leichten** Tachyonengeschützen ausgestattet. Warum diese Waffe entwickelt wurde, wird mir auf ewig ein Rätsel bleiben, da die *Bearcat* auch ohne weiteres mit vier **normalen** Tachyonengeschützen zurechtgekommen wäre.

Plasmageschütz (Plasma Gun)

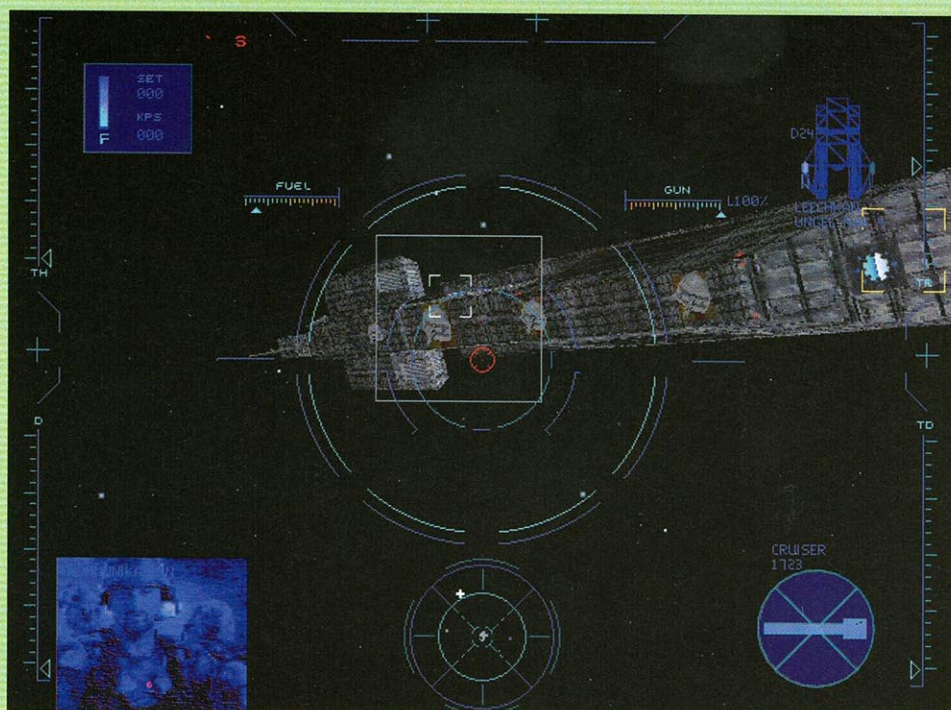
Das Plasmageschütz hat neben der schweren Photonenkanone und dem Tachyonengeschütz die höchste Durchschlagskraft von allen Energiegeschützen, aber leider auch die schlechteste Feuerrate von allen Standardgeschützen und eine sehr magere Reichweite.

4.3 Spezialwaffen

Einige Jäger bei *Wing Commander 4* haben neben dem normalen Satz an Geschützen noch einen zweiten Satz mit »Spezialwaffen«, die Sie über die Taste **[h]** aktivieren und dann über die Taste **[g]** auswählen können. Eine Aktivierung aller Spezialwaffen zusammen oder von Spezialwaffen und Standardgeschützen ist nicht möglich. Im Gegensatz zu den Standardgeschützen haben die Spezialwaffen kein ITTS-Zielsystem, das heißt, Sie müssen mit Gefühl und Erfahrung zielen.

Leechkanone (Leech Cannon)

Die Leech-Kanone ist die verbesserte Version der Reaper-Kanone, wie sie in der *Excalibur* zum Einsatz kam, aber auch dort sind inzwischen die leistungsfähigeren Versionen nachgerüstet worden. Einmal ausprobiert, werden Sie sie sehr schnell lieben lernen. Die Leechkanone sorgt nämlich dafür, daß dem Ziel jegliche Energie entzogen wird. Bereits nach ein paar Treffern treibt auch ein gut gepanzerter Jäger hilflos im All. Aber nicht nur für den Einsatz gegen Jäger oder stationäre Ziele, wie z.B. Laser-Minen, ist diese Waffe hervor-



ragend geeignet, sondern auch, man glaubt es kaum, gegen Großkampfschiffe, auch wenn man dafür vielleicht zwei oder drei Anflüge braucht. Hat man seine Gegner auf diese Art kaltgestellt, ist der Rest dann auf jeden Fall nur noch Zielübung ... Ach ja, es ist relativ wichtig, daß man die »geleechten« Gegner danach auch wirklich eliminiert, da die meisten Missionen ansonsten nicht erfolgreich beendet werden können (Humanität ist im *Wing-Commander*-Universum eben nicht sehr gefragt ...).

Stormfiregeschütz (Stormfire Gun)

Wenn ich eine Lieblingswaffe wählen müßte, würde die Wahl mit ziemlicher Sicherheit auf das Stormfiregeschütz fallen. Es vereint eine phantastische Durchschlagskraft von vier DU pro Geschoß mit einer hervorragenden Reichweite. Dazu kommt noch, daß die

Stormfirekanone eben keinerlei Energie benötigt. Einziger Wermutstropfen ist die begrenzte Munition, aber mit 5.000 Schuß kommt man schon recht weit.

Scattergeschütz (Scatter Gun)

Das Scattergeschütz ist nicht unbedingt eine der aktuellsten Waffen, aber es hat durchaus seine Berechtigung. Es wird nur im *Banshee*-Jäger verwendet und sorgt dort für die nötige Feuerkraft. Das Scattergeschütz erzeugt einen streuenden Strahl, der es relativ einfach macht, gegnerische Jäger auf kurze Distanz zu treffen, wenn die Feuerrate nur nicht so lahm wäre.

Nuklearkanone (Fission Cannon)

Wenn es darum ginge, einen Preis für die größte Feuerkraft zu verleihen, dann würde ihn die Nuklearkanone mit 100%iger Sicher-

heit gewinnen. Oder was halten Sie davon, einen Jäger mit nur einer Salve zu pulverisieren? Die Leistung der Nuklearkanone läßt sich stufenlos regulieren, je nachdem, wie lange Sie den Feuerknopf gedrückt halten. Die Ladung wird beim Loslassen des Feuerknopfes abgefeuert. Die Nuklearkanone wird zur Zeit nur in die geheimen *Dragon*-Kampffräger eingebaut.

4.4 Raketen-Tabelle

(siehe umseitige Tabelle plus Illustration)

4.5 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, wenn auch zeitaufwendig. 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 (z.B. auch *Mace*, *Starburst* und *Coneburst*), Minen, Torpedos und Cap-Ship-Missiles können nicht abgelenkt werden. Treffen sie, dann explodieren sie auch, wenn man sie nicht vorher abschießen kann. Alle gelenkten Raketen versagen übrigens in dem Moment, in dem sich ein Schiff tarnt. In diesem Augenblick bieten sich allerdings die »Dumbfire-Raketen« geradezu an!

Leech-Rakete

Die Leech-Rakete ist ein kleines technisches Wunderwerk. Sie ist nicht mit einem Explosivkopf ausgestattet, sondern vollgepackt mit Elektronik. Einmal im Ziel eingeschlagen, zieht die Rakete dem Ziel dauerhaft 150 Ein-

heiten Energie ab, so daß auch ein schwerer Jäger innerhalb kürzester Zeit bewegungs- und wehrlos im All treibt und ein leichtes Ziel abgibt. Selbst gegen Großkampfschiffe ist die Leech eine unbezahlbare Waffe, da Sie sich damit eine ganze Menge Arbeit ersparen können. Zwei oder drei Raketen sollten in der Regel auch für größere Trägerschiffe ausreichen, und sind die Schilde und Geschütztürme erst einmal außer Betrieb, ist auch ein Träger nicht unbezwingbar. Sollten Sie also gerade keinen Torpedo mehr zur Hand haben, keine Sorge, die eine oder andere Leech-Rakete, zusammen mit ein paar ungelinkten Raketen, tut's auch.

BEK (Manual Insertion Pod)

Das BEK-System (Bemannte Einschleusungskapsel) ist keine Waffe, sondern ein kleines technisches Wunderwerk, mit dem Sie Spione oder Soldaten in gegnerische Schiffe oder Strukturen einschleusen können. Das Geniale an dieser Erfindung ist, daß Sie die BEK nach getaner Arbeit per Traktorstrahl wieder einfangen und bei Bedarf sogar nochmals verschießen können.

Starburst-Rakete

Wenn Sie einem Techniker einmal freie Hand lassen, dann kann es unter Umständen sein, daß sehr interessante Waffen dabei herauskommen. Die *Starburst* ist so ein Fall. Im Prinzip ist die *Starburst*-Rakete eigentlich keine Rakete, sondern mehr eine mit einem Zeitzünder versehene, ungelinkte Granate. Einmal abgefeuert, fliegt sie, solange Sie den Feuerknopf gedrückt halten (oder bis die Lebensdauer von 20 Sekunden um ist); lassen Sie ihn los, explodiert die *Starburst* in viele kleine Schrapnelle, die sich in alle Richtungen ausbreiten. Seien Sie also extrem vorsichtig, daß Sie diese Rakete nicht zu nahe an

Raketen-Tabelle

Name	Schaden	Geschw.	Beschleu.	Man.	Lebensd.	Zielerf.
Coneburst-Rakete	100 DU	1200 k/s	800 k/s ²	80	20 sec.	keine
Starburst-Rakete	100 DU	1200 k/s	800 k/s ²	80	20 sec.	keine
Pilum-Rakete	250 DU	1200 k/s	800 k/s ²	80	20 sec.	keine
Javelin-Rakete Wärmekopf	400 DU	2000 k/s	800 k/s ²	80	10 sec.	2.0 sec.
Mine	400 DU	0	0	5	1800 sec.	keine
Spiculum-Rakete	450 DU	1600 k/s	600 k/s ²	80	15 sec.	1.0 sec.
Ungelenkte-Rakete	800 DU	3000 k/s	1000 k/s ²	–	5 sec.	keine
Mace-Rakete	1000 DU	1200 k/s	800 k/s ²	–	20 sec.	keine
Torpedo	2000 DU	1000 k/s	200 k/s ²	20	16 sec.	12.0 sec.
Flashpack	60000 DU	800 k/s	400 k/s ²	60	3600 sec.	5.0 sec.
Leech-Rakete	*	1400 k/s	800 k/s ²	80	20 sec.	5.0 sec.
BEK	0	320 k/s	200 k/s ²	30	n/v	2.5 sec.

* Die Leech-Rakete reduziert die Energieversorgung des Ziels dauerhaft um 150 Einheiten.

Schaden: Durchschlagskraft der Rakete durch Panzerung und Schilde in Schadenseinheiten (Damage Units – DU)

Geschwindigkeit: Höchstgeschwindigkeit der Rakete in km pro Sekunde (k/s)

Beschleunigung: Beschleunigung der Rakete in km pro Sekunde² (k/s²)

Manövrierfähigkeit (Man.): Beweglichkeit der Rakete auf einer Skala von 1 (schlecht) bis 100 (exzellent)

Lebensdauer: Zeitraum in Sekunden, bis sich die Rakete nach dem Start selbst vernichtet

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

Ihrem Schiff zünden, sonst nimmt sie Sie auch noch mit ins Grab.

Coneburst-Rakete

Die *Coneburst*-Rakete ist eine modifizierte Form der *Starburst*-Rakete. Sie hat die gleichen technischen Daten, aber ihre Ladung explodiert nicht in alle Richtungen, sondern primär in Flugrichtung der Rakete. Trotzdem gilt auch hier, nicht zu nahe dran zu sein, wenn sie explodiert.

Pilum-Freund-Feind-Rakete (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 befreundete 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 aber auch die Rakete mit der geringsten Durchschlagskraft und der geringsten Geschwindigkeit.

Javelin-Rakete mit Wärmesuchkopf (HS)

Die *Javelin*-Rakete verfolgt ihr Ziel nach der Wärmeabstrahlung von dessen Triebwerken. Aus diesem Grund kann die Rakete sich auch nur dann auf das Ziel »aufschalten«, wenn die Triebwerke des Jägers im Zielbereich sind. Das Unangenehmste an der *Javelin* ist die lange Zielerfassungsdauer, aber danach entschädigt sie durch einen recht brauchbaren Schaden und eine hervorragende Geschwindigkeit, mit der es für so gut wie keinen Jäger ein Entkommen gibt.

Mine

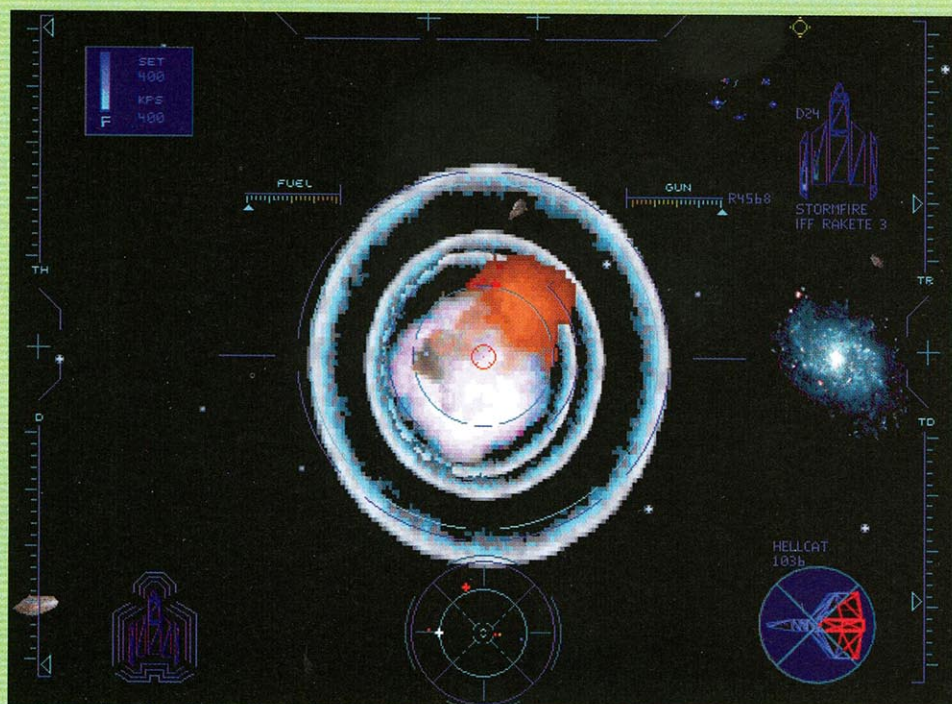
Die Mine ist ein gängiges Instrument der Konföderation und der Grenzwelten. Sie wird häufig zur Sicherung von Hypersprungpunkten oder zur Absicherung von Hochsicher-

heitsbereichen eingesetzt. Des weiteren eignet sich die Mine auch hervorragend dazu, einen Bereich, in dem man getarnte Jäger vermutet, für diese etwas *interessanter* zu gestalten. Ein immer wieder gern gesehener Trick ist übrigens, einem zu hartnäckigen Gegner einfach eine Mine entgegenfallen zu lassen, wenn er direkt hinter einem hängt, und sich selbst mit gezündetem Nachbrenner aus der Gefahrenzone zu bringen. Ansonsten gibt es eigentlich nur noch einen Tip, den man in bezug auf Minen geben kann: Nicht hineinfliegen!

Spiculum-Bilderkennungsrakete (IR)

Die *Spiculum*-Rakete arbeitet nach dem Bilderkennungssystem, das heißt, sie erkennt die Form des »aufgeschalteten« Schiffes und ver-

Leech Schlagkraft: 0 du Erfassungszeit: 5,0 s Zielverfolgung: Ja  Geladen: 2 Aufhängung: 1	BEK Schlagkraft: 0 du Erfassungszeit: 2,5 s Zielverfolgung: Ja  Gesperrt Geladen: 1 Aufhängung: 5	Starburst Schlagkraft: 100 du Erfassungszeit: 0,0 s Zielverfolgung: Nein  Geladen: 3 Aufhängung: 3	Coneburst Schlagkraft: 100 du Erfassungszeit: 0,0 s Zielverfolgung: Nein  Geladen: 3 Aufhängung: 3	Plum FF Schlagkraft: 250 du Erfassungszeit: 0,0 s Zielverfolgung: Ja  Geladen: 2 Aufhängung: 1	Javelin HS Schlagkraft: 400 du Erfassungszeit: 2,0 s Zielverfolgung: Ja  Geladen: 2 Aufhängung: 1
Mine Schlagkraft: 400 du Erfassungszeit: 0,0 s Zielverfolgung: Ja  Geladen: 2 Aufhängung: 1	Spiculum IR Schlagkraft: 450 du Erfassungszeit: 1,0 s Zielverfolgung: Ja  Geladen: 2 Aufhängung: 1	Ungelenkt Schlagkraft: 800 du Erfassungszeit: 0,0 s Zielverfolgung: Nein  Geladen: 2 Aufhängung: 1	Mace Schlagkraft: 1000 du Erfassungszeit: 0,0 s Zielverfolgung: Nein  Geladen: 1 Aufhängung: 4	Torpedo Schlagkraft: 2000 du Erfassungszeit: 12,0 s Zielverfolgung: Ja  Geladen: 1 Aufhängung: 3	Flashpack Schlagkraft: 6000 du Erfassungszeit: 5,0 s Zielverfolgung: Ja  Gesperrt Geladen: 1 Aufhängung: 6



folgt 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.

Die *Spiculum* wird oft als eine der besten Raketen angesehen, die man gegen Jäger einsetzen kann. Zum einen kann man sie gezielt gegen ein bestimmtes Schiff einsetzen, und zum zweiten kann man sie aus jeder Position abfeuern (nicht nur von hinten wie bei der Javelin).

Ungelenkte Rakete (DF)

Die un gelenkte Rakete hat die höchste Durchschlagskraft und Geschwindigkeit von allen Raketen. Mit einer Salve un gelenkter Raketen kann man unter Umständen sogar ein Großkampfschiff vernichten, wenn man dessen

Schilde schon vorher etwas bearbeitet hat oder wenn man sich in ihm befindet. Die hohe Geschwindigkeit und die geringe Lebensdauer der Rakete machen sie auf kurze Distanz zu einem hervorragenden Mittel gegen anfliegende Jäger, allerdings nur, wenn sie einen Frontalangriff fliegen.

Mace-Rakete

Die *Mace*-Rakete ist kein technisches Wunderwerk, sondern brutale Kraft. Sie hat keine Zielerfassung, sondern funktioniert nach demselben Prinzip wie die *Starburst*- und *Coneburst*-Raketen. Nichtsdestotrotz ist die *Mace* eine solide Waffe, die gegenüber der *ungelenkten Rakete* dank des nuklearen Sprengkopfes den Vorteil der etwas größeren Feuerkraft hat.

Torpedo

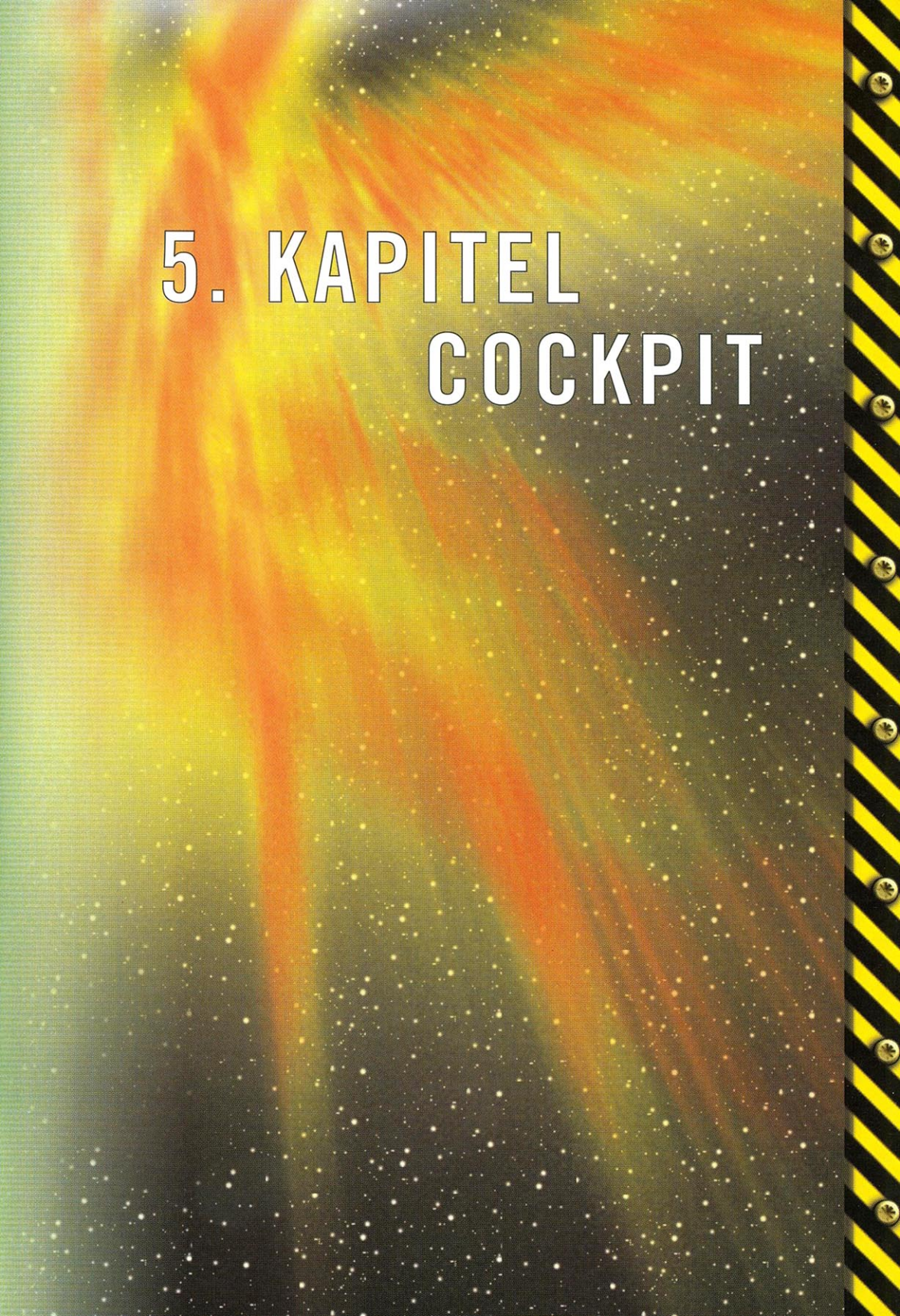
Torpedos werden in der Regel zur Zerstörung von Großkampfschiffen eingesetzt, aber natürlich läßt sich damit auch jedes andere stationäre Ziel angreifen. Da der Torpedo jeden Schutzschild einfach durchdringen kann, ist es mit ihm ein leichtes, selbst einen Träger mit nur einem Treffer zu vernichten. Der große Nachteil des Torpedos sind die 12 Sekunden, die er braucht, bis er das Ziel erfaßt und die richtige Frequenz zur Durchdringung des Schutzschields gefunden hat. Danach ist er allerdings durch nichts aufzuhalten, außer man schießt ihn ab.

Flashpack

Das Flashpack ist eine Art Nuklear-Mine, die mit zum Schrecklichsten zählt, was man zur Zeit in den Konföderations-Arsenalen finden kann. Aber unabhängig von der ethischen Frage ist das Flashpack sicher auch die stärkste Waffe, die man im Augenblick an einem Jäger befestigen kann.

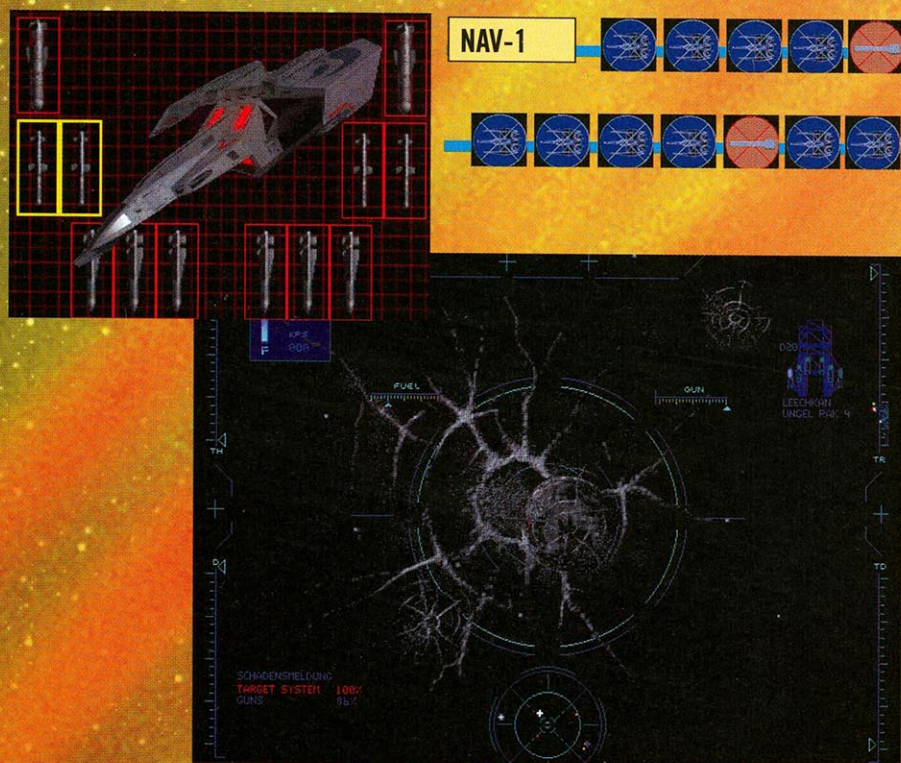
Das Flashpack läßt sich magnetisch an der Außenhaut oder im Inneren eines beliebigen Ziels (von Raumstationen bis hin zu Trägern oder anderen Großkampfschiffen) befestigen. Einmal scharf, kommt es sofort nach seiner Zündung zu einer ultrastarken Erhitzung der Atmosphäre inneralb des Zieles. Dies führt dazu, daß jedes organische Leben an Bord des Zieles binnen Sekundenbruchteilen verdampft. So gerechtfertigt der Einsatz dieser Waffe gegen militärische Ziele auch sein mag, so schrecklich ist doch ein Einsatz gegen Zivilbevölkerung.





5. KAPITEL COCKPIT

... D A



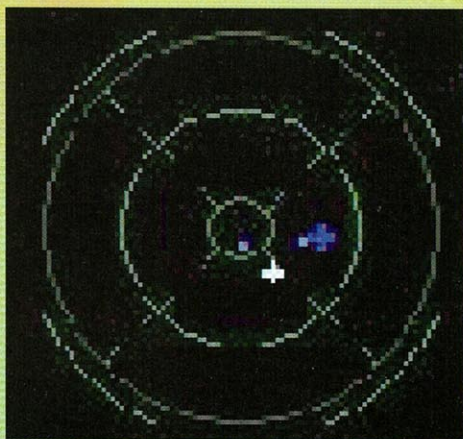
S COCKPIT

Hier zeigt sich recht deutlich eine Änderung im Vergleich zu den Vorgängern. Es wird kein Cockpit im eigentlichen Sinn mehr eingeblendet. Die Anzeige besteht nur noch aus einem Head-up-Display. Wahrscheinlich wurde dieses Opfer gebracht, um eine höhere Frame Rate (Bilder in der Sekunde auf dem Bildschirm) zu erhalten, denn die Berechnungen und Angleichungen einer zusätzlich auf den Bildschirm projizierten Maske kosten Rechenzeit und damit Geschwindigkeit. Alle Anzeigen, mit Ausnahme der Einheiten in der Mitte des Schirms, lassen sich auch ausschalten. Die dazu nötigen Tastenkombinationen sind die folgenden:

Strg + Pos1	Oben links
Strg + Bild ↑	Oben rechts
Strg + Bild ↓	Unten links
Strg + Ende	Unten rechts

Beherrschender Faktor dieses Displays ist das *Visier* in der Mitte der Anzeige. Befindet sich ein Gegner in der Zielerfassung und steht man selber in Schußposition, dann leuchten die Anzeigen in der Mitte rot auf. Man kann gar nicht daran vorbeisehen. Auf der linken Seite sieht man eine Darstellung des *Treibstoffvorrats*, der für den Nachbrenner be-

nötigt wird. Rechts davon befindet sich eine Anzeige über die verfügbare *Waffensystem-Energie*.



Direkt unter dem Visier ist ein alter Bekannter angebracht: der *Radarschirm*. Hier hat sich nichts geändert. Die Funktionsweise ist noch dieselbe wie bei den Vorgängern und wird im Handbuch mit Beispielbildern erklärt. Deswegen hier nur schnell das Wichtigste in einer Zusammenfassung: Der kleine Kreis in der Mitte steht für den Bereich vor dem Schiff, also der Geradeaussicht, Objekte hinter dem eigenen Schiff werden auf dem

Geschwindigkeits-Anzeige



eingestellte Geschwindigkeit

tatsächliche Geschwindigkeit

FUEL

Treibstoff-Anzeige

Rot	feindlicher Jäger
Hellrot/Orange	feindliches Großschiff
Blau	eigener Jäger
Hellblau	eigenes Großschiff
Gelb	Rakete oder Mine, freundlich und feindlich
Grau	funktionsunfähiges Schiff
Lila	ausgestiegener Pilot, Rettungskapseln
Weißes Kreuz	aktueller Navigationspunkt

Schutzschilde & Systemstatus



Grün	System unter Reparatur
Gelb	System beschädigt
Rot	System zerstört

Grün	kein Schaden
Gelb	leichter Schaden
Rot	schwerer Schaden

Radar

Autopilot-Anzeige

Waffenstatus

Waffenenergie

GUN

D16

LASER

STAR BURST RAK

TR

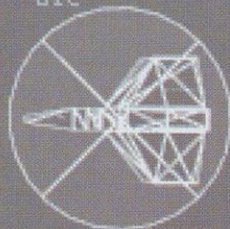
TD

Visier

Ist der Gegner in Reichweite
leuchtet das Visier rot auf

Zielobjekt

HELLCAT
b12



Steuerung der Geschwindigkeit

Beschleunigen	[] oder Feuerknopf 2 drücken und Joystick nach vorne ziehen
Bremsen	[B] oder Feuerknopf 2 drücken und Joystick nach hinten ziehen
Stop	[Backspace]
Vollgas	[#]
Tempo angleichen	[Y]
Nachbrenner zünden	[Tab] oder Feuerknopf 2 kurz drücken und dann halten
Nachbrenner an/aus	[^]
Automatisches Gleiten	[Shift] + [Lock]
Auto-Gleiten an/aus	[-]

äußeren Kreis abgebildet. Der Winkel der Darstellung gibt auch die Raumwinkelverschiebung und die Entfernung von der Mitte die Entfernung vom eigenen Schiff an. Dazu ein Beispiel: Stellen Sie sich eine Uhr vor (mit Zeigern, nicht digital!). Ein Schiff, das leicht nach links unten versetzt hinter dem eigenen Jäger fliegt, wäre etwa auf acht Uhr und an der Spitze des Stundenzeigers zu sehen. Ein Objekt im All genau hinter Ihnen befindet sich auf dem äußeren Kreis, entweder auf neun oder auf drei Uhr.

Rechts unten befindet sich eine schematische *Darstellung des anvisierten Zieles*. Beschädigte Partien werden in Gelb (leichte) oder Rot (schwere Schäden) dargestellt. Die Zahl gibt die Entfernung zum Ziel an.

Die beiden säulenartigen Anzeigen rechts geben die gleichen Informationen in anderer Form wieder. Oben befindet sich die *Abstandsanzeige* zum Ziel und unten die *Schadensanzeige* des Zieles. Rechts oben sehen Sie eine Anzeige über den *Bewaffnungszustand* Ihres Schiffes wie aktive Waffen oder Raketen. Die Auswahl der Geschütze ist im Handbuch oder in der Befehlszusammenfassung

am Ende des Buches beschrieben. Oben werden verschiedene *Nachrichten* wie die Verfügbarkeit des Autopiloten oder die Erfassung des eigenen Schiffes durch eine feindliche Rakete eingeblendet.

Links oben befindet sich die *Geschwindigkeitsanzeige*, die in zwei Teile unterteilt ist: erstens die eingestellte Geschwindigkeit, mit der man fliegen möchte, und zweitens die tatsächliche Geschwindigkeit. Bei Loopings oder ähnlichen Manövern sinkt in der Regel die Geschwindigkeit. Auch die Beschleunigungen brauchen eine gewisse Zeit. Die Säulen an der linken Seite stehen für die *Geschwindigkeitsanzeige* (oben) und den eigenen *Schaden* (unten).



Unterhalb der Geschwindigkeitsanzeige wird auf Abruf die *Energieverteilung* angezeigt. Hier kann man bestimmen, welche Bereiche wieviel Energie zugeteilt bekommen. Besonderheiten der einzelnen Verteilungen gehen wir im *Taktiken*-Kapitel des Buches ein. In der Regel gilt: Je mehr Energie, desto schneller werden die Systeme wieder

aufgeladen. Höhere Energie in Schilden und Waffen regeneriert die Systeme schneller. Mehr Energie in den Triebwerken erhöht die Beschleunigung, und Schäden werden mit hohem Wert in der Reparatur schneller behoben.

In der Atmosphäre eines Planeten wird eine weitere Anzeige eingeblendet. Es handelt sich um eine Art *künstlichen Horizont*, einen Strich mit einem Pfeil darauf. Der Strich zeigt die Entfernung von der Planetenoberfläche an, der Pfeil die Position des Schiffes zum Boden. Links unten befindet sich ein *Multi-funktionsbildschirm*, der die Kommunikation ebenso wie Schadensberichte oder eine Art Rückspiegel darstellen kann.

KOMMUNIKATION

MANIAC

- 1 IHR STATUS
- 2 LÖSEN UND ANGREIFEN
- 3 ZURÜCK ZUR BASIS
- 4 HELFEN SIE MIR
- 5 FUNKSTILLE WAHREN
- 6 MEIN ZIEL ANGREIFEN

Funkverbindungen

Durch Drücken der Taste **[C]** werden die möglichen Empfänger aufgelistet. Die Auswahl erfolgt durch das Eingeben der entsprechenden Zahl. Danach erscheint ein Menü, in dem die möglichen Mitteilungen und Anforderungen stehen. Durch Drücken der entsprechenden Zahl wird die Nachricht gesendet. Zusätzlich gibt es für die wichtigsten Befehle Tastaturkürzel, die in der folgenden Tabelle dargestellt sind:

Lösen und Angreifen	[Alt] [B] Selbständig Ziele suchen und angreifen
Formation herstellen	[Alt] [F] Folgen und Deckung geben
Zustandsbericht	[Alt] [D] Art der Beschädigungen melden
Hilf mir	[Alt] [H]
Zurück zur Basis	[Alt] [R]
Mein Ziel angreifen	[Alt] [A]
Feind reizen	[Alt] [T] Den Gegner durch Beleidigungen zu unüberlegten Aktionen bringen

Schutzschilde und Panzerung **[S]**

Hier können Sie eine schematische Darstellung der Schäden des eigenen Schiffes abrufen. Die Schilde werden durch drei Linien dargestellt, wenn sie voll sind. Sind keine Schilde mehr vorhanden, dann werden auch keine Linien mehr dargestellt.

Schadensanalyse **[D]**

Das Multifunktionsdisplay zeigt die Liste der beschädigten oder zerstörten Systeme des Schiffes an. Die Angabe des Zustandes erfolgt in Prozent. Die Reparatur erfolgt automatisch, wenn dem Autoreparatursystem Energie zugeleitet wird (Zuteilung in der Energieverteilung). Mit **[+]** im Tastaturblock lassen sich die verschiedenen beschädigten Systeme durchgehen.

Rückspiegel **[Strg]** **[F4]**

Sie sollten den Blick nach hinten nicht unterschätzen, vor allem dann nicht, wenn Ihnen ein Gegner im Nacken sitzt oder wenn Rettungskapseln geborgen werden sollen.



6. KAPITEL TAKTIKEN





Anflug



NAV-1



NAV-2



NAV-3



Rückflug



... TAKTIKEN

Viele Raumkampfspiele haben eigentlich nur den einen Sinn, daß man in möglichst kurzer Zeit möglichst oft den Feuerknopf betätigen kann. *Wing Commander 4* ist auf den ersten Blick vielleicht auch nicht mehr, aber nachdem Sie erst einmal eine oder zwei Missionen geflogen haben, werden Sie feststellen, daß »ballern« alleine Sie nicht weiterbringt.

Spätestens jedoch bei der Schwierigkeitsstufe As ist es essentiell, daß Sie mit Köpfchen fliegen und auch Ihren Flügelmann zu Hilfe nehmen, ansonsten werden Sie es in der Regel deutlich schwerer haben, *Wing Commander 4* erfolgreich zu beenden.

Sollten Sie nicht zu den 10 Prozent Naturtalenten gehören, die jede Mission fast im Blindflug erledigen können, dann empfehlen wir Ihnen, einmal einen kurzen (oder auch einen etwas längeren) Blick auf die Taktiken zu werfen, die wir Ihnen in diesem Kapitel vorstellen wollen. Sie sind natürlich nur ein geringer Teil der Möglichkeiten, die Sie tatsächlich haben, aber wir wollen Sie hier ja auch nicht zum Kampfpiloten ausbilden, sondern nur zum guten Video-Piloten.

Es sei betont, daß wir bei diesen Taktiken weder auf Vollständigkeit noch auf Perfektion Anspruch erheben. Alle Taktiken wurden von uns geflogen und mehrfach erprobt. Sie haben uns dabei geholfen, *Wing Commander 4* binnen drei Wochen mindestens viermal durchzuspielen, und sind es unserer Ansicht nach wert, weiterempfohlen zu werden.

Bei manchen Taktiken werden Sie feststellen, daß alles genauso klappt, wie Sie (und wir) es sich (uns) vorgestellt haben, aber bei anderen Taktiken kann es natürlich passieren, daß Sie gar nicht damit zurechtkommen oder daß Ihnen selbst eine ganz andere, viel wirkungsvollere Variante einfällt. Wie gesagt, wir erheben weder auf Vollständigkeit noch auf 100%ige Perfektion Anspruch, wenn Sie selbst etwas Besseres finden, umso besser, das steigert den Spielspaß in der Regel um ein Vielfaches. Sollten Sie aber bei bestimmten Gegnern immer wieder »draufgehen«, dann schauen Sie doch mal nach, vielleicht haben wir ja den passenden Tip für Sie parat.



6.1 Ihr Flügelmann

Allgemeines

»Im All ist man immer allein« heißt es, aber das stimmt nicht, denn in der Regel gibt es da eine ganze Menge böser Buben, die Ihnen das Leben schwer machen wollen, und es gibt da auch noch Ihre Flügelmänner und -frauen, die alles versuchen, um die Mission mit Ihnen zusammen erfolgreich zu beenden. Wir werden übrigens der Einfachheit halber hier immer von Flügelmann sprechen, auch wenn es einige hervorragende Pilotinnen gibt; wir vergessen sie nicht, es schreibt und liest sich nur einfacher!

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 eine größere Anzahl 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.

Um diese Situation genau beurteilen zu können, ist es unerlässlich, daß Sie die Eigenschaften Ihres Flügelmannes genauestens kennen. Wie gut **schießt** oder **fliegt** er, wie **aggressiv** ist er und wie **mutig**. Nur wenn Sie genauestens wissen, wie sich ein Pilot in der Regel verhält, werden Sie auch wissen, wie Sie ihn in einer Mission einsetzen können.

Lesen Sie sich dazu im Kapitel *Personen der Handlung* die *Pilotenübersicht* durch, dort finden Sie die Charakterbeurteilung jedes verfügbaren Piloten. Anhand dieser Informationen sollten Sie bewerten, wen Sie auf welche Mission schicken und wen nicht. Selbst ein noch so guter Pilot kann eine Mission versieben, wenn er im Eifer des Gefechts plötzlich Angst bekommt und mit dem Schleudersitz aussteigt. Auf der anderen Seite hilft auch Mut nichts mehr, wenn man sich blind vor Zorn in den sicheren Tod stürzt. Überlegen Sie also genau, welcher Flügelmann für die gegebene Missionsbeschreibung der geeignetste scheint, und setzen Sie diesen dann ein, vertrauen Sie nicht blindlings auf die Auswahl des Computers.

Kommunikation mit dem Flügelmann

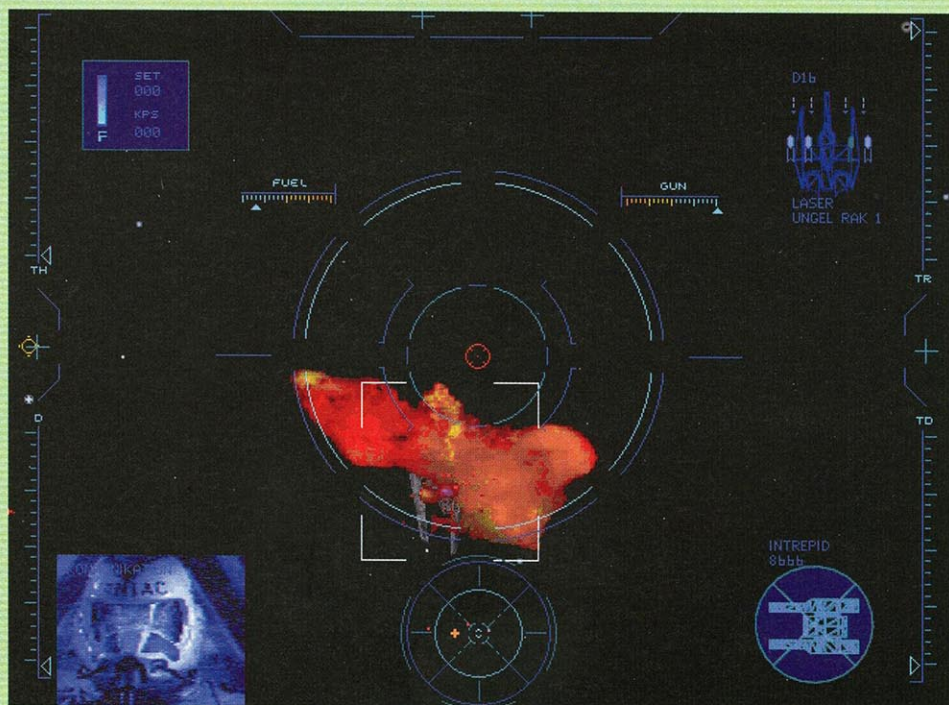
Die Kommunikation mit Ihrem Partner ist im Kampf oft genug unersetzlich. Sie werden das spätestens dann merken, wenn Sie eben nicht mehr mit ihm kommunizieren können.

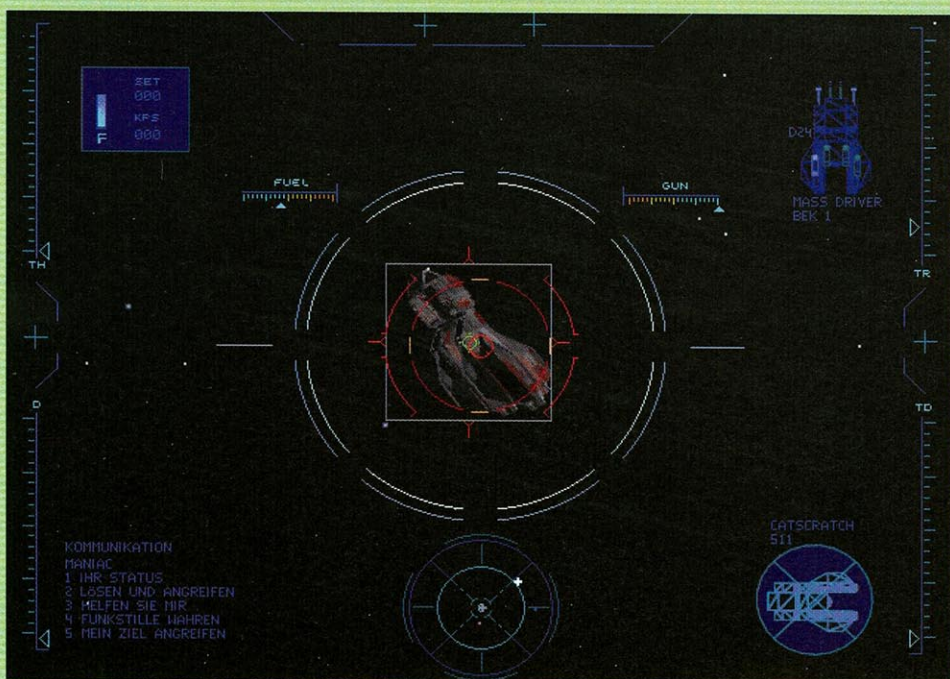
Der Befehl »Lösen und Angreifen« ist sicher nicht der einzige, den man in einem Kampf geben sollte, aber es ist der wichtigste, wenn Sie einer großen Menge an Gegnern gegenüberstehen. Sie sollten allerdings nicht vergessen, daß dieser Befehl gleichzeitig auch der gefährlichste ist, da Sie Ihren Flügelmann damit gänzlich sich selbst überlassen. Unerfahrene oder etwas weniger mutige Piloten sind mit dieser Situation oft überfordert, wenn Sie gegen Flieger-Asse bestehen müssen. Dann kann es passieren, daß sie entweder abgeschossen werden oder sich aus dem Staub machen. Beides ist sicher nicht im Sin-

ne des Erfinders und der Mission, also überlegen Sie genau, wann Sie wem diesen Befehl geben.

»Formation herstellen« ist das genaue Gegenstück zu obengenannten Befehl. Hiermit beordern Sie Ihren Partner an Ihre Seite, damit er Ihnen das Heck deckt, während Sie sich gerade um ein wichtiges Ziel, wie zum Beispiel das gegnerische Großkampfschiff, kümmern.

Dieser Befehl wird Ihnen sicher mehr als einmal die Haut retten, denn es ist manchmal unerlässlich, daß Sie sich uneingeschränkt einer Gefahr widmen können, ohne dauernd mit einem Gegner am Heck kämpfen zu müssen. Etwas weniger praktisch wird dieser Befehl, wenn man viele Gegner hat, da eine zu enge Formation Sie dann nur zu einer her-





vorrangenden Zielscheibe macht und Ihre Gegner Sie in aller Ruhe einkreisen können. Sie sollten also ruhig hin und wieder die Formation aufbrechen lassen, um sie dann später wiederherzustellen.

Um Sie nicht in dem Glauben zu lassen, daß alle Befehle bei jedem Flügelmann funktionieren: Es soll Piloten geben, die außer **»Lösen und Angreifen«** nichts befolgen. Ach ja, sinnlose Befehle wird in der Regel kein Pilot befolgen.

»Mein Ziel angreifen« ist ein anderer beliebiger Befehl, den Sie Ihrem Flügelmann geben können, und er ist nicht nur dazu gedacht, daß Sie Ihren Partner auf dasselbe Großkampfschiff ansetzen können, das Sie gerade bearbeiten. Nein, **»Mein Ziel angreifen«** kann noch eine ganze Menge mehr bieten. Zum Beispiel können Sie damit einen Flügelmann gezielt auf einen Gegner ansetzen, den Sie im Visier haben, während Sie hinter einem anderen Jäger her sind, den Sie dann eben ohne ITTS und aufgeschaltetes Zielkreuz treffen müssen. Auf diese Weise können Sie einen zu aktiven Flügelmann auch von einem Ziel fernhalten, um das Sie sich kümmern wollen.

»Hilf mir« ist zwar sicher kein sonderlich mutiger Ausruf, aber wie heißt es so schön: *»Mutige Helden sind meistens tot ...«* Es ist also in der Regel klüger, mal eben um Hilfe zu rufen, wenn Ihnen der Hintern brennt, als sich von irgend so einem dahergelaufenen Feind das Lebenslicht auspusten zu lassen, selbst wenn der Stolz darunter etwas leidet.

»Zustandsbericht« ist ein Befehl, den jeder Pilot immer befolgen wird, denn mit ihm fordern Sie einen Schadensbericht eines jeden

befreundeten Schiffes an, das Sie anfunken können. Diesen Bericht sollten Sie nicht erst am Ende eines Kampfes anfordern, sondern auf jeden Fall auch während des Kampfes, um feststellen zu können, wie es Ihrem Flügelmann oder einem zu eskortierenden Schiff geht.

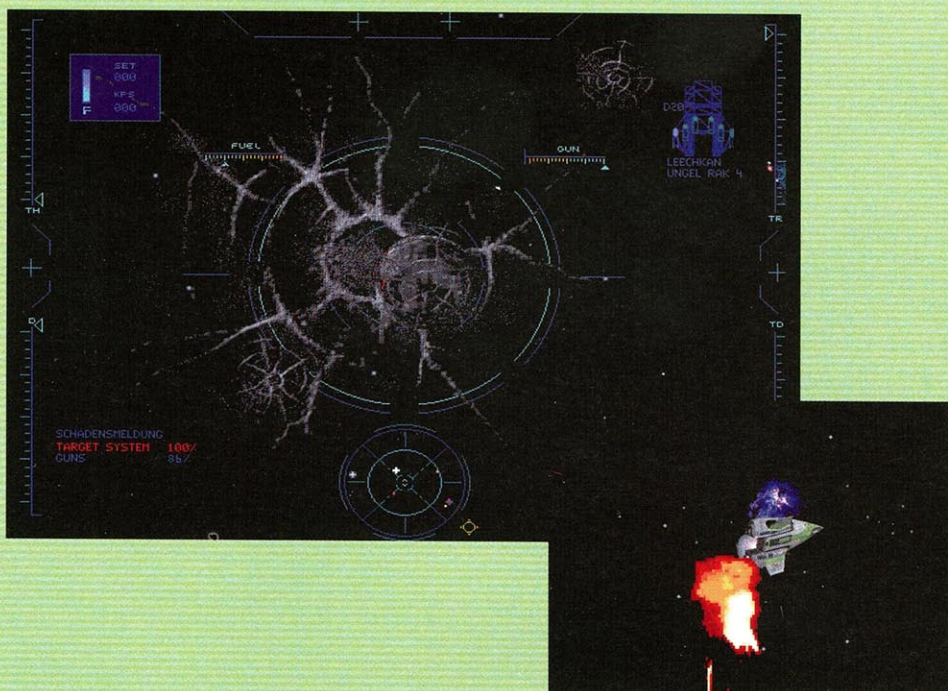
Als letzter Tip noch folgendes: Ihr Flügelmann ist auf den Missionen, die Sie fliegen, Ihr einziger Freund. Aus diesem Grund sollten Sie auch gut auf ihn aufpassen und sein Leben nicht leichtsinnig aufs Spiel setzen. Lieber schicken Sie Ihren Flügelmann einmal früher mit **»Zurück zur Basis«** zurück, wenn sein Schiff beschädigt ist, als daß Sie riskieren, ihn zu verlieren.

6.2 Waffen-Know-how

Wie schon bei der Vorstellung der Waffen gesagt, ist es unerläßlich, daß Sie sich genauestens mit den Fähigkeiten und Schwächen Ihrer Waffen auskennen, um sie möglichst effektiv einsetzen zu können. An dieser Stelle wollen wir Sie nochmals an die wichtigsten Punkte im Umgang mit den Waffen Ihrer Schiffe erinnern, damit Ihnen keine Fehler unterlaufen.

Reichweite der Waffen

Achten Sie immer darauf, mit welchen Waffen Sie welche Gegner angreifen. Es hat wenig Sinn, einen Gegner zu beschießen, der so weit weg ist, daß die Geschütze ihn nicht treffen und ihm ernsthaft Schaden zufügen können. Deshalb: Schalten Sie Ihr Ziel immer auf , und achten Sie dann auf das ITTS-Zeichen, erst dann hat es Sinn zu feuern (Achtung, Geschütze mit unterschiedlichen Reichweiten beachten!). Spezialwaffen, wie die Leechkanone und das Scatter- oder Stormfiregeschütz, haben kein ITTS, hier müssen Sie



also auf die Zielanzeige im rechten unteren VDU achten und das Feuer erst dann eröffnen, wenn das Ziel auch wirklich in Reichweite ist.

Sonderfunktionen der Waffen

Waffen synchronisieren (Ctrl) + (G): Bei manchen Waffensystemen (z.B. der *Bearcat*) ist es möglich, zwei Geschütze so zu synchronisieren, daß sie einen einzigen Strahl erzeugen. Dies hat den Vorteil, daß der Strahl, wenn er trifft, doppelt soviel Schaden anrichtet, dafür hat es den Nachteil, daß man eben etwas schwerer trifft. Ausprobieren sollten Sie diese Funktion auf jeden Fall, ob Sie damit zurechtkommen, müssen Sie dann schon selbst entscheiden.

Automatische Zielverfolgung (Ctrl) + (A): Auch hier gilt wieder: Wenn das Schiff es kann,

unbedingt ausprobieren! Die in Frage kommenden Schiffe sind wieder die *Bearcat* und auch die *Dragon*. Die automatische Zielverfolgung sorgt dafür, daß die Kanonen immer auf das aktuelle Ziel ausgerichtet sind und auf den ITTS-Punkt feuern, auch wenn Sie das Zielkreuz nicht genau auf den Punkt gebracht haben. Diese Option ist im Kampf gegen Jäger unglaublich nützlich, aber wenn Sie an einem Großkampfschiff einen bestimmten Geschützturm treffen wollen, dann sollten Sie sie lieber vorher abschalten, sonst pulverisieren Sie das Schiff, bevor Sie den Turm treffen.

Raketen im Kampf

Raketen sind wirklich eine äußerst 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. Das gleiche gilt natürlich auch für Sie, nur sollten Sie sich hier freuen, daß Sie die Attrappen haben und nicht durch die erste Rakete im All 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. Rechnen Sie also immer damit, daß der Gegner Attrappen abwirft 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 ...

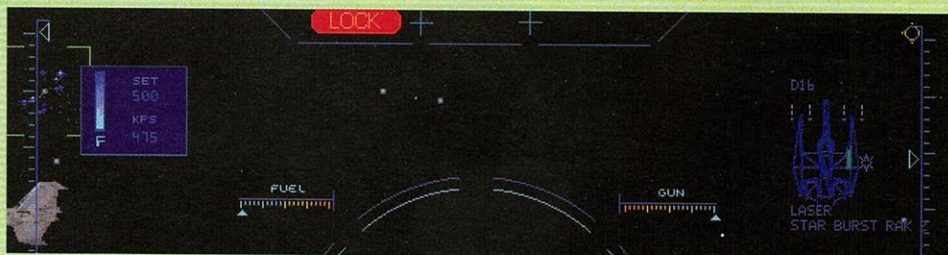
Als ein anderes sehr probates Mittel bietet sich auch an, einem Gegner die Rakete direkt von vorne zu verpassen. Wenn Sie beim Frontalanflug die Rakete auf das Ziel aufschalten und sie aus nächster Entfernung im Vorbeiflug abfeuern, hat der Gegner keine Chance mehr, eine Attrappe abzuwerfen, und selbst wenn er es schaffen sollte, ist der Erfolg fraglich, da die Attrappen nach hinten abgeworfen werden und die Rakete ja von vorne kommt.

Als kleine Abwandlung dieses Tricks ist auch folgende Variante möglich: Klemmen Sie sich direkt hinter Ihren Gegner, sobald die Rakete aufgeschaltet ist, feuern Sie sie auf das Ziel ab. Der Gegner kann so gut sein, wie er will, diese Rakete wird ihn treffen, bevor er überhaupt merkt, daß sie kommt.

Ein weiterer Punkt, den Sie beachten sollten: Auch Ihre Gegner haben Raketen. Sollte bei Ihnen also plötzlich das **Lock Licht** angehen, heißt das, daß sich eine Rakete auf Sie aufgeschaltet hat und demnächst bei Ihnen einschlagen wird. Im Head-up-Display können Sie unter Umständen die Rakete sogar erkennen, sie hat grüne Klammern um sich.

Sind Sie von einer Rakete erfaßt worden, sollten Sie nicht sofort eine Ihrer Attrappen abwerfen. Je nachdem, wie gut Ihre Nerven und Ihre Panzerung sind, sollten Sie einen kurzen oder etwas längeren Augenblick warten, bis Sie versuchen, die Rakete mit einer Attrappe abzulenken. Gelingt dies, können Sie aufatmen, hat es beim ersten Mal nicht geklappt, weil die Rakete zu weit entfernt war, versuchen Sie es kurz darauf nochmal, wenn die Rakete etwas näher gekommen ist. Das Lock-Signal im Cockpit erlischt, wenn die Rakete abgelenkt wurde.

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. Das einzige, was dann noch helfen kann, ist, möglichst schnell zu fliegen.

Ach ja, einen kleinen Trost haben wir für alle, die *Wing Commander 4* hin und wieder einmal auf der höchsten Schwierigkeitsstufe spielen: NEIN, es sieht wirklich nur so aus, die Gegner haben nicht unendlich viele Raketen, sie setzen sie nur häufiger ein als sonst.

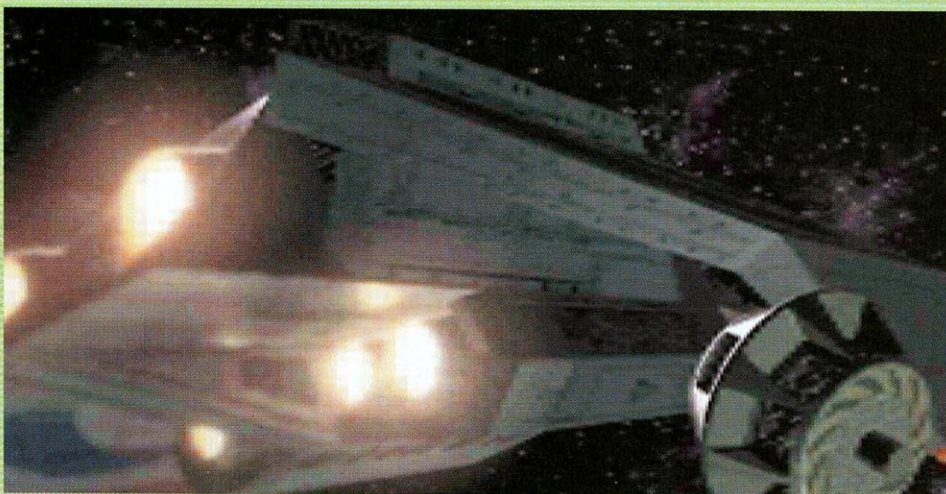
Minen

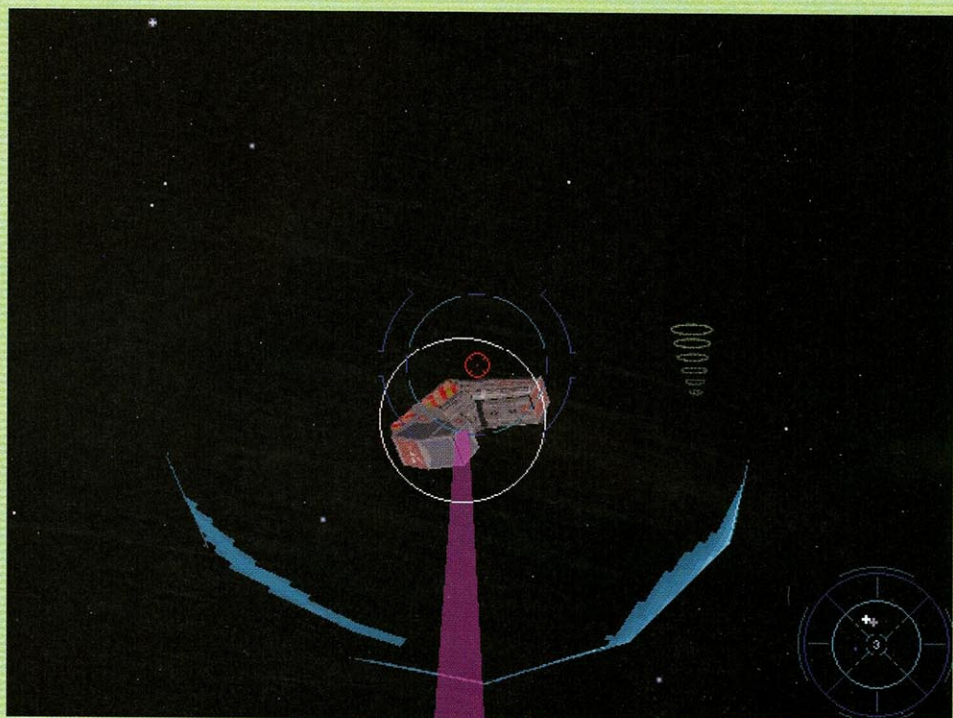
Auch Minen haben ihre Bedeutung im Raumkampf, ob Sie es glauben oder nicht. Besonders praktisch sind Minen, wenn gerade wieder jemand äußerst penetrant hinter Ihnen hängt. Es hat sich als sehr probates Mittel erwiesen, wenn Sie kurz auf die Bremse treten [Backspace], eine Mine abwerfen und sich dann mit gezündetem Nachbrenner [Tab] aus dem Staub machen. Der Gegner macht

dann in der Regel Bekanntschaft mit Ihrer Mine und ist erst einmal beschäftigt. Ist er dann immer noch nicht Geschichte, sollten Sie eine enge Rolle fliegen und dem erstaunten Gegner mit ein paar Geschützsalven den Rest geben.

Heckgeschütze

Vergessen Sie nicht, daß sowohl die *Longbow* als auch die *Vindicator* und der *Avenger* ein Heckgeschütz haben, mit dem man Feinden durchaus eine böse Überraschung bereiten kann. Das Geschütz schießt leider nicht von alleine, also sollten Sie hin und wieder mal einen Blick nach hinten riskieren. Der »Rückspiegel« (siehe Kapitel *Das Cockpit*) ist dazu prima geeignet. Sollte dann wieder einmal ein Gegner penetrant hinter Ihnen kleben und sich dank der Schwerfälligkeit gewisser Bomber nicht abschütteln lassen, dann treiben Sie ihm seinen Übermut doch mit ein paar gezielten Schüssen aus Ihrer Heckkanone aus. Ach ja, man sollte natürlich nicht vergessen zu erwähnen, daß im Heckturm in der Regel auch ein Traktorstrahl eingebaut ist, mit dem man ausgestiegene Piloten oder





andere schöne Dinge ins Schiff ziehen kann. Mit der Taste **[G]** schaltet man zwischen Geschütz und Traktorstrahl um, sobald man sich im Heck befindet.

6.3 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 Prozent für jedes System zufrieden). Es kann unter Umständen wichtig sein, daß Sie den Schilden oder Waffen Ihres Schiffes 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 Prozent 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 erfolversprechende 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. Wenn 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.

6.4 Kampf gegen Jäger

Die Schwächen der Gegner

Beim Raumkampf gegen einen anderen Jäger reicht es nicht, daß Sie auf Ihr Glück hoffen, irgendwie in eine bessere Position zu gelangen als Ihr Gegner, um ihn so besiegen zu können. Wenn Sie wirklich erfolgreich sein wollen, dann müssen Sie lernen, die Stärken Ihres Schiffes und die Schwächen der gegnerischen Schiffe in- und auswendig zu kennen. Wenn Sie im Schlaf wissen, wie wenig eine *Hellcat* oder wie schnell eine *Longbow* ist, dann können Sie auch im Ernstfall die richtige Taktik im richtigen Moment einsetzen. Es hat nämlich nicht viel Sinn, zu versuchen, mit einer *Avenger* eine *Arrow* auszu-manövrieren, dafür ist es äußerst wirksam, einfach durch sie hindurchzufliegen.

Ja, wirklich, das **Rammen** eines gegnerischen Jägers ist nicht ganz so verrückt, wie es auf



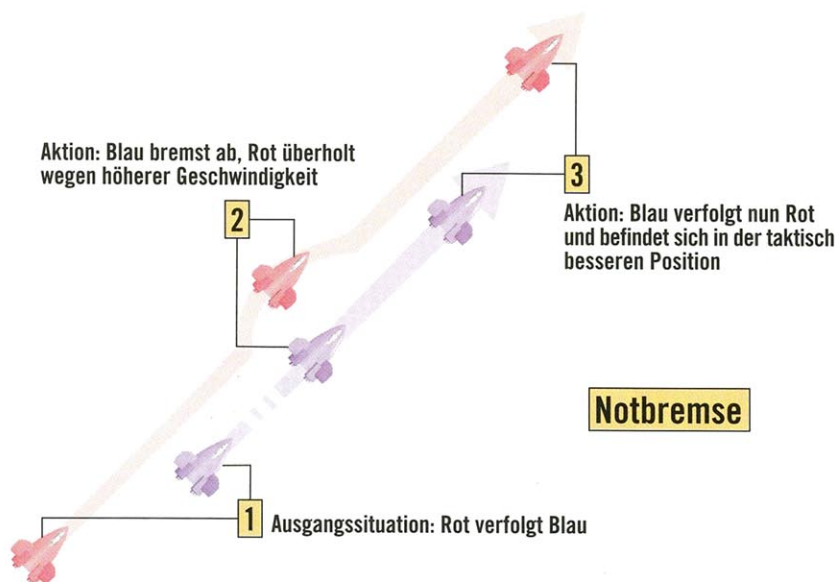
den ersten Blick klingen mag. Wenn Sie in einem dicken Torpedo-Bomber sitzen und bisher keine Schäden davongetragen haben, dann dürfte ein leichter und vielleicht sogar ein mittlerer Jäger durchaus ohne größere Probleme zu schaffen sein. Auf Rammversuche bei gegnerischen Bombern oder vielleicht sogar bei Großkampfschiffen sollten Sie übrigens besser verzichten, das sorgt nur dafür, daß Ihr *Wing-Commander-4*-Alter-ego sich dauerhaft zur Ruhe setzt.

Ich persönlich bevorzuge das Rammen in der Regel als Eröffnung eines Raumkampfes, da ich mir so erst einmal einen Gegner vom Hals schaffe und mich daher besser den anderen Gegnern widmen kann.

»Nichts wie weg!«

Diese Taktik wird »Burn Out« genannt und ist keine Feigheit, sondern wirkliche Berechnung! Sie läßt sich mittels mehrerer Methoden durchführen, funktioniert allerdings nur, wenn man schneller ist als der Gegner.

Methode 1: Sie haben eine Rakete hinter sich hängen und keine Attrappen mehr ...



Das ist eine ziemlich ungemütliche Situation, aber wenn Sie in einem schnellen Jäger sitzen, dann haben Sie unter Umständen eine Chance, durch einen »Burn Out« so lange Abstand zu halten, bis sie ausbrennt. Leider funktioniert dieser Trick nur bei wenigen Raketen (die meisten gelenkten Raketen sind deutlich schneller als ein Jäger), aber es ist, wie gesagt, zumindest eine Möglichkeit.

Methode 2: Ein anderer Jäger hängt an Ihrem Heck und fängt an, sie zu zerlegen ...

Auch das ist höchst unangenehm, aber wenn Sie jetzt die Eigenschaften Ihres Gegners kennen, haben Sie eine echte Chance. Wie schnell ist er? Hat er überhaupt eine Chance, Ihnen hinterherzukommen, wenn Sie den Nachbrenner zünden? Wenn er etwas langsamer ist als Sie, dann sollten Sie für einige Augenblicke Vollgas geben, um so aus der Reichweite seiner Waffen zu gelangen. Jetzt

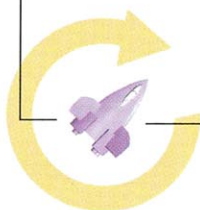
fliegen Sie einen halben Looping oder machen eine »Notbremse«, und, schwups, haben Sie den Gegner da, wo Sie ihn haben wollen.

Notbremse

Die »Notbremse« eignet sich, wie schon gesagt, als Abschluß eines »Burn Out«. Bei diesem Manöver versuchen Sie, Ihr Schiff möglichst schnell von Höchstgeschwindigkeit zum Stillstand zu bringen. Dieses »Auf-die-Bremse-Treten« funktioniert über die Taste `[Backspace]`. Der Erfolg dieses Manövers ist, daß ein dicht (max. 1500 km) hinter Ihnen fliegender Verfolger mit ziemlicher Sicherheit nicht mehr rechtzeitig bremsen kann und an Ihnen vorbei fliegen wird. Jetzt können Sie den Spieß umdrehen und sich selbst hinter ihn klemmen. Aber Vorsicht, machen Sie nicht den gleichen Fehler wie er.

Aktion: Blau feuert sobald Rot in Reichweite ist

2



1

Ausgangssituation: Blau schwebt antriebslos im Raum, der Bug ist ausgerichtet auf Angreifer Rot

»Kommt nur!«

»Kommt nur!«

Manche Piloten fühlen sich selbst in einem unbewaffneten Shuttle noch unverwundbar, aber in der Regel stellt sich dieses Gefühl bei den dicken Torpedo-Bombern oder vielleicht sogar schon bei den schweren Jägern ein. Es ist auf jeden Fall eine Tatsache, daß man sich in einer *Longbow* oder einer *Avenger* deutlich mehr erlauben kann als in einer *Ban-*

shee. Deshalb bieten sich diese Schiffe auch für die »Stand and deliver«-Taktik geradezu an. Diese Taktik ist wirklich schön einfach: Man fliegt auf einen Gegner zu, bis man in Schußweite ist, und stoppt dann ab, während man weiterhin auf den Gegner feuert. Dadurch erreichen Sie, daß es deutlich länger dauert, bis der Jäger an Ihnen vorbeifliegt (klar, denn Ihre eigene Geschwindigkeit



2 Rattle & Shake

Manöver: Beim »Rattle« fliegt Blau kleine Kurven nach rechts und links, der »Rattle« hingegen besteht aus kleinen Schwenkern nach oben und unten.

Shake, Rattle & Roll

1 Korkenzieher (Roll)

Manöver: Hierbei dreht sich Blau um die eigene Achse, während er auf Rot direkt zufliegt

fehlt), und der Schaden, den Ihre Geschütze in dieser Zeit anrichten können, ist deutlich höher. Sobald der Jäger an Ihnen vorbeigeflogen ist (falls er noch lebt), müssen Sie sich übrigens wieder in Bewegung setzen und ihn erledigen, sonst wird der Jäger sich hinter Sie setzen, und das wird dann unangenehm.

Der Korkenzieher

Eine prima Methode, um Großkampfschiffe anzugreifen, ist der Korkenzieher. Dabei bewegen Sie sich in einer engen Schraube auf Ihr Ziel zu und feuern oder warten, bis Ihr Torpedo sich aufgeschaltet hat. Der Effekt dieses Manövers ist, daß Sie von deutlich weniger Schüssen getroffen werden, als wenn Sie einfach nur geradeaus auf das Ziel zufliegen. Um den Korkenzieher zu fliegen, müssen Sie einfach die **[Einfg]**-Taste gedrückt halten.

Shake, Rattle and Roll

Was aus der Ferne betrachtet wie hilf- und kopfloses Umhergefliege aussehen mag, ist in Wirklichkeit eine unglaublich effektive Taktik, um Gegner abzuschütteln, die sich hinter einen gehängt haben. Der Shake, Rattle and Roll besteht aus drei verschiedenen Flugmanövern, von denen wir den Roll (Korkenzieher) schon vorgestellt haben. Der Shake besteht aus Auf- und Ab-Bewegungen, vertikal zur Flugbahn Ihres Schiffes. Der Rattle ist das gleiche Manöver wie der Shake, nur horizontal zur Flugbahn. Wenn Sie diese drei Manöver abwechselnd ausführen (Shake und Rattle lassen sich ziemlich einfach miteinander kombinieren), dann wird es so gut wie kein Gegner schaffen, lange hinter Ihnen zu bleiben.

»Dran bleiben« oder »nicht dran bleiben«?

Wenn Sie Ihre Gegner aufschalten (lock), 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. einen 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 an Sie heranpirscht 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. Wenn Sie sich allerdings schon an einen Gegner hängen, dann bleiben Sie auch bis zum Schluß hinter ihm. Gleichen Sie deshalb dauernd Ihre Geschwindigkeit an die Ihres Gegners an; so kann der da vor Ihnen machen, was er will, er wird es nicht schaffen, daß Sie ihn überholen. Das Anpassen der Geschwindigkeit funktioniert über die -Taste.

Die Tarnkappe

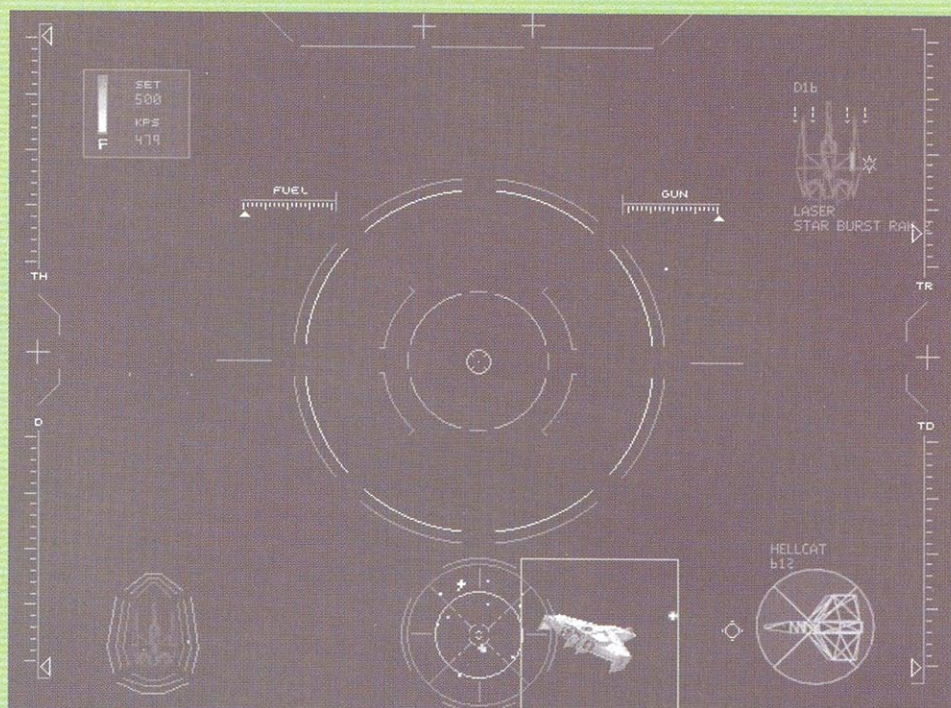
Seit dem Krieg mit den Kilrathi haben die Menschen in Sachen Stealth-Technologie einiges dazugelernt. Nachdem die Kilrathi es vorgemacht haben und die Konföderation mit der *Excalibur* im 3. Teil der *Wing-Commander*-Saga selbst ein Schiff mit Tarnvorrichtung

entwickelt hat, hat sich einiges getan. Immer mehr Schiffe der Konföderation werden mit einem Tarnschild ausgestattet, der sie nicht nur vor der Entdeckung durch Radar schützt, sondern sie auch für das menschliche Auge fast unsichtbar werden läßt. Da Ihnen also durchaus des öfteren getarnte Gegner über den Weg laufen und Sie selbst auch ab und an ein solchermaßen ausgestattetes Schiff fliegen werden, haben wir hier den einen oder anderen Tip für Sie parat.

Getarnte Schiffe als Gegner

Wenn Sie getarnten Gegnern gegenüberstehen, sollten Sie einige Dinge beherzigen:

1. Die Gegner werden in der Regel getarnt bleiben, bis ein für sie lohnendes Ziel auftaucht. Wenn Sie also irgendein anderes Schiff beschützen müssen, dann trauen Sie dem Frieden eines leeren Gebietes nie, spätestens nachdem Sie dem Schiff »freie Fahrt« bescheinigen, werden Ihre Gegner sich enttarnen und angreifen, wenn solche da sind.
2. Sollten Sie einem Gegner zu arg zusetzen, wird er versuchen, sich mit Hilfe seiner Tarnvorrichtung in Sicherheit zu bringen, um Sie dann von hinten angreifen zu können. Versuchen Sie, seine Flugbewegung zu erraten, und geben Sie dann einige Feuerstöße in diese Richtung ab. Ihr Gegner ist zwar getarnt, aber nicht unverwundbar, deshalb werden Sie sehen, wenn die Salven treffen, und dann wissen Sie, wohin Sie zu feuern haben ...
3. Getarnte Schiffe sind tatsächlich nur beinahe unsichtbar. Wenn Sie nahe genug an Ihrem Gegner dran sind, sollten



Sie noch ein schwaches Muster des Schiffes erkennen können, selbst wenn es getarnt ist. Bemerkt der Gegner das, ist es in der Regel schon zu spät.

4. Piloten, die einigermaßen wissen, wie sie mit einer Tarnvorrichtung umzugehen haben, werden ihr Schiff in der Regel sofort tarnen, wenn man eine Rakete auf sie abfeuert, da auch eine Rakete mit Zielerfassungssystem ein getarntes Schiff nicht mehr verfolgen kann. Schießen Sie also keine Raketen über lange Entfernungen ab, denn die sind in der Regel verschwendet. Schießen Sie Raketen lieber aus kürzester Entfernung ab, dann gibt es kein Entkommen mehr für Ihren Gegner.

Der eigene Jäger mit Tarnkappe

Wie Sie gerade lesen konnten, kann man auch mit getarnten Schiffen als Gegner zu-recht kommen, es ist zwar schwerer, aber es geht. Dies gilt natürlich auch für Sie, wenn Sie ein Schiff zur Verfügung gestellt bekommen, das über eine Tarnvorrichtung verfügt. Denken Sie deshalb an folgende Punkte, damit Sie Ihre Tarnkappe auch wirklich voll einsetzen können:

1. Nutzen Sie Ihre Tarnung, wann immer möglich. Es ist oftmals viel einfacher, getarnt durch ein ganzes Geschwader von Jägern zu fliegen, als sich durch-zukämpfen.

- Suchen Sie sich getarnt die beste Angriffsposition aus, lassen Sie Ihre Rakete oder Ihren Torpedo in Ruhe aufschalten, und enttarnen Sie sich erst dann; das erspart Ihnen eine ganze Menge Ärger.
- Nutzen auch Sie die Möglichkeit, feindlichen Raketen durch Tarnen auszuweichen. Was Ihre Gegner können, können Sie doch schon lange!

6.5 Einsatz 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 zunächst vielleicht glauben. Wenn Sie die folgenden Tips beherzigen, haben Sie sogar eine recht passable Chance, einen solchen Angriff unbeschadet zu überstehen.

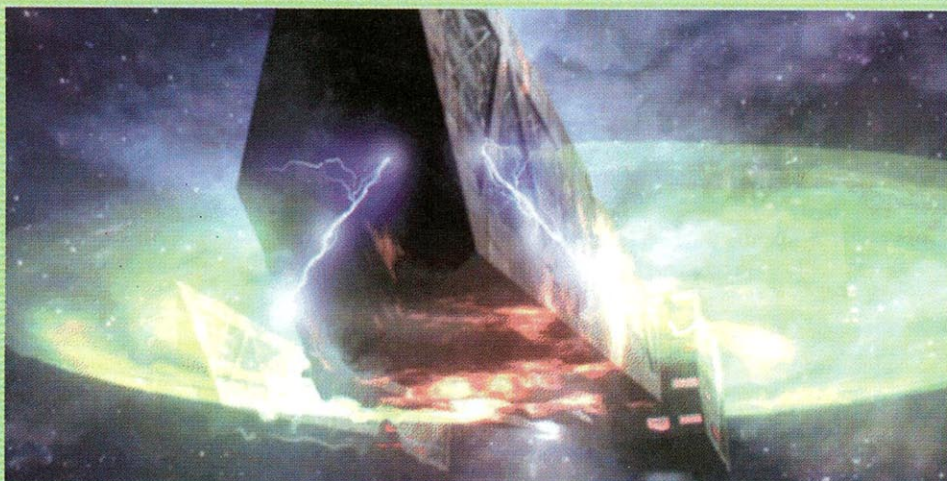
Die Geschütztürme

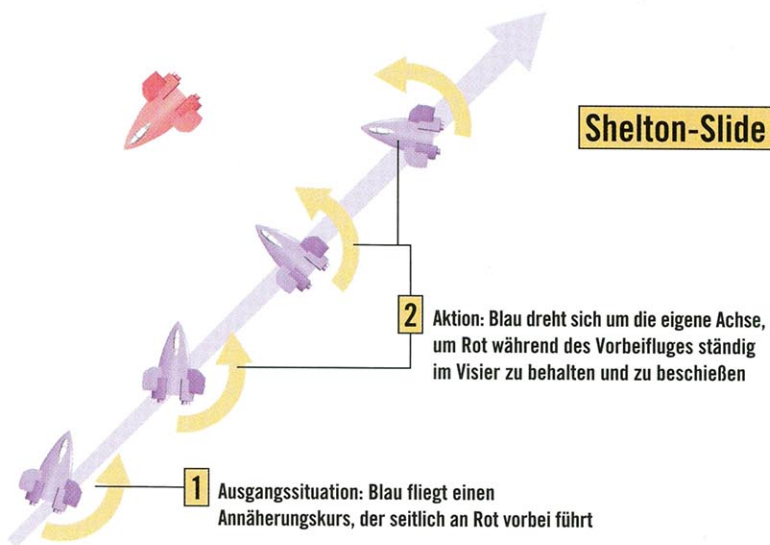
Das einzige, was Ihnen an einem Großkampfschiff gefährlich werden kann (abgesehen

von seiner Jäger-Eskorte), 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 so weit zu kommen, müssen Sie, wie gesagt, erst einmal die Geschütztürme zerstören. Das klingt vielleicht einfach, aber wenn Sie ein Schiff vor sich haben, das zehn oder zwölf 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.

Der Shelton-Slide

Der Shelton Slide ist ein netter Trick, den Sie aber nicht in jedem Jäger ausführen können. Im Prinzip funktioniert er folgendermaßen: Sie halten auf ein Großkampfschiff zu, drücken die [CapsLock]-Taste (gedrückt halten) und können Ihr Schiff jetzt frei um die eigene Achse drehen, ohne die ursprüngliche Flugrichtung verändern zu müssen. Am Ziel





vorbeigeflogen, drehen Sie sich wieder in Richtung Ziel, lassen die Taste los und fliegen dadurch wieder auf das Ziel zu. Wenn Sie jetzt erneut die **[CapsLock]**-Taste gedrückt halten, können Sie sich wieder frei um die eigene Achse drehen. 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 Schiffes 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 hinausgefliegen, drehen Sie sich einfach in Richtung Heck des Schiffes, schalten den Auto Slide kurz aus und dann wieder an und machen den Überflug nochmals. Spätestens nach drei oder vier Überflügen sollte auf dieser Seite des Schiffes kein Geschützturm mehr existieren.

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 Türme meist symmetrisch angeordnet sind und sich auch noch drehen können. Bei den meisten Schiffen empfiehlt sich als toter Winkel das Heck, da dort oft nur wenige Geschütze angebracht sind. 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 Schiffes **hineinzufiegen** (probieren Sie es aus!!!) und es von dort unter Feuer zu nehmen. Sie sollten lediglich versuchen, wieder zu verschwinden, bevor es rumst. Das könnte dann nämlich ungesund werden ...



Torpedo-Angriffe

Die einfachste Methode, auch Schiffe von der Größe eines Trägers oder Kreuzers zu vernichten, ist ein Angriff mit einem Torpedo, wie ihn die *Longbow*, die *Vindicator*, die *Avenger* und die *Dragon* tragen können. Der Torpedo hat eine so hohe Sprengkraft, daß ein einziger Torpedo ausreicht, um so ziemlich jedes bekannte Großkampfschiff zu vernichten. Der größte Nachteil des Torpedos ist allerdings die lange Zeitspanne von zwölf Sekunden, die er benötigt, bis er sein Ziel erfaßt hat. Diese zwölf Sekunden lang sollten Sie möglichst versuchen, außerhalb der Reichweite der Flak des Großkampfschiffes zu bleiben oder in einer Schraube **[Einfq]** auf das Schiff zuzufliegen. Kein Problem, wenn Sie vorher dessen Jäger-Eskorte pulverisiert haben. Hat der Torpedo erst einmal sein Ziel erfaßt, sollten Sie sich dem Schiff mit Höchstgeschwindigkeit nähern,

bei einer Entfernung von 3000 Kilometern (oder weniger) den Torpedo abwerfen und sich dann aus der Gefahrenzone entfernen. Hat man übrigens gerade keinen Torpedo zur Hand, muß man auch nicht gleich den Kopf in den Sand stecken. Eine oder zwei Salven mit ungelenkten Raketen oder *Mace*-Nuklearraketen 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.

6.6 Boden-Missionen

Bei *Wing Commander 4* 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:

1. Achten Sie immer auf den Höhenmesser in Ihrem »Head-up-Display«, damit Sie nicht die Bergkuppen rasieren.
2. Beseitigen Sie erst die gegnerischen Jäger (in der Regel *Hellcats*), und kümmern Sie sich dann um die Panzer oder Geschütztürme, die zum Schutz von Gebäuden eingesetzt werden. Jetzt können Sie in aller Ruhe die letzten Gebäude vernichten, eine Basis zerstören, Fotos machen oder was auch immer sich gerade anbietet.
3. Fliegen Sie nicht zu nahe am Boden entlang. Das mag zwar eine bessere Tarnung sein, aber es bringt Ihnen auch nichts, wenn Sie der nächsten Bodenwelle nicht mehr ausweichen können. Außerdem kämpft es sich so schlecht mit gegnerischen Jägern, wenn man dauernd aufpassen muß, keine Bergspitze abzurasiert.

4. Sparen Sie bei Panzern sowie Geschütz- und Raketentürmen nicht mit Raketen, es sind in der Regel einfach zu viele, um sie alle mit den Kanonen zu beseitigen, gerade wenn man eine zeitkritische Mission fliegt.

Natürlich gibt es noch eine ganze Menge Taktiken, die man in diesem Kapitel aufführen könnte, aber wir wollen das aus zwei Gründen gar nicht: 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 und nicht, etwas vorgekauft zu bekommen.

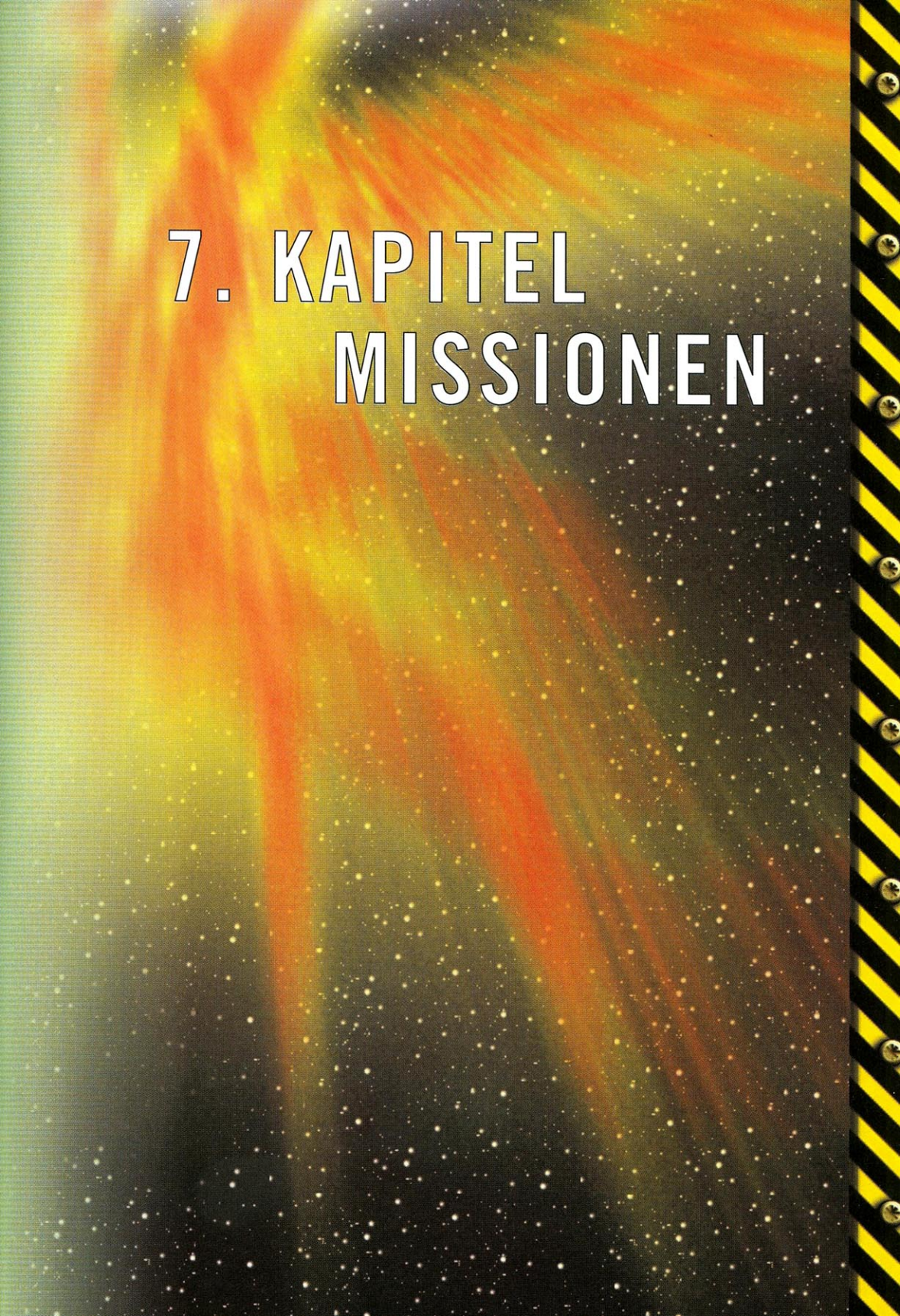
Wir hoffen, daß der Überblick über die Taktiken ausführlich genug war. Sollte er Ihnen zu ausführlich gewesen sein, dann picken Sie





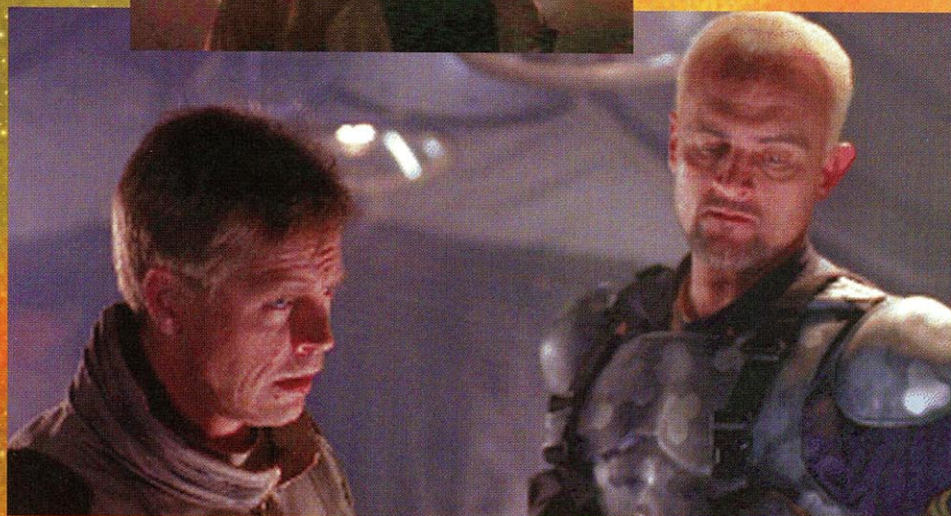
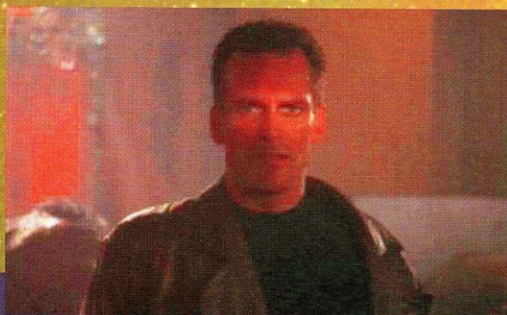
sich eben nur die Taktiken heraus, die Sie gerade brauchen, ein anderer Spieler wird vielleicht andere Taktiken bevorzugen.

Unser letzter Tip daher an Sie: üben, üben, üben!



7. KAPITEL MISSIONEN

...DIE



MISSIONEN

7.1 Achtung, bitte lesen!

In diesem Kapitel haben wir versucht, sämtliche Missionen von *Wing Commander 4* so ausführlich wie möglich und so knapp wie nötig zu halten, um Ihnen kompakt alle Informationen zu geben, die Sie brauchen, um dieses Spiel erfolgreich zu lösen. Damit wir Ihnen diese Lösungshilfe geben können, müssen wir Ihnen natürlich einiges von der Geschichte und verschiedene Pointen verraten. Sollten Sie sich also die Überraschung nicht verderben lassen wollen, dann **lesen Sie hier nicht weiter!**

Sollten Sie allerdings lieber die eine oder andere Hilfestellung bekommen, dann werfen Sie ruhig einen Blick auf die folgenden Seiten, keine Sorge, wir werden schon nicht zu viel verraten. Natürlich werden Sie sich trotzdem die eine oder andere Überraschung verderben, je näher Sie dem Schluß kommen. Wir haben übrigens darauf verzichtet, alle Entscheidungen, die Sie in *Wing Commander 4* zu treffen haben, zu kommentieren. Die wichtigsten Entscheidungen haben wir in den Missionsbeschreibungen und im Missionschema etwas genauer erläutert, aber das





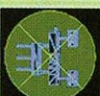
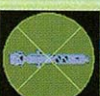
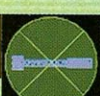
waren lediglich die, die entweder die Missionsfolge beeinflussen oder entscheidenden Einfluß auf die Geschichte haben. Alle anderen Entscheidungen haben in der Regel höchstens Auswirkungen auf die Moral der Truppe oder auf Ihre Ausrüstung, deshalb überlassen wir sie ganz Ihnen!

Sagen Sie also nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!

Ein Wort noch zum Gewinnen oder Verlieren von Missionen: Anders als in *Wing Commander 3* gibt es nur sehr wenige Missionen, in denen zwischen Gewinn oder Verlust dahin-

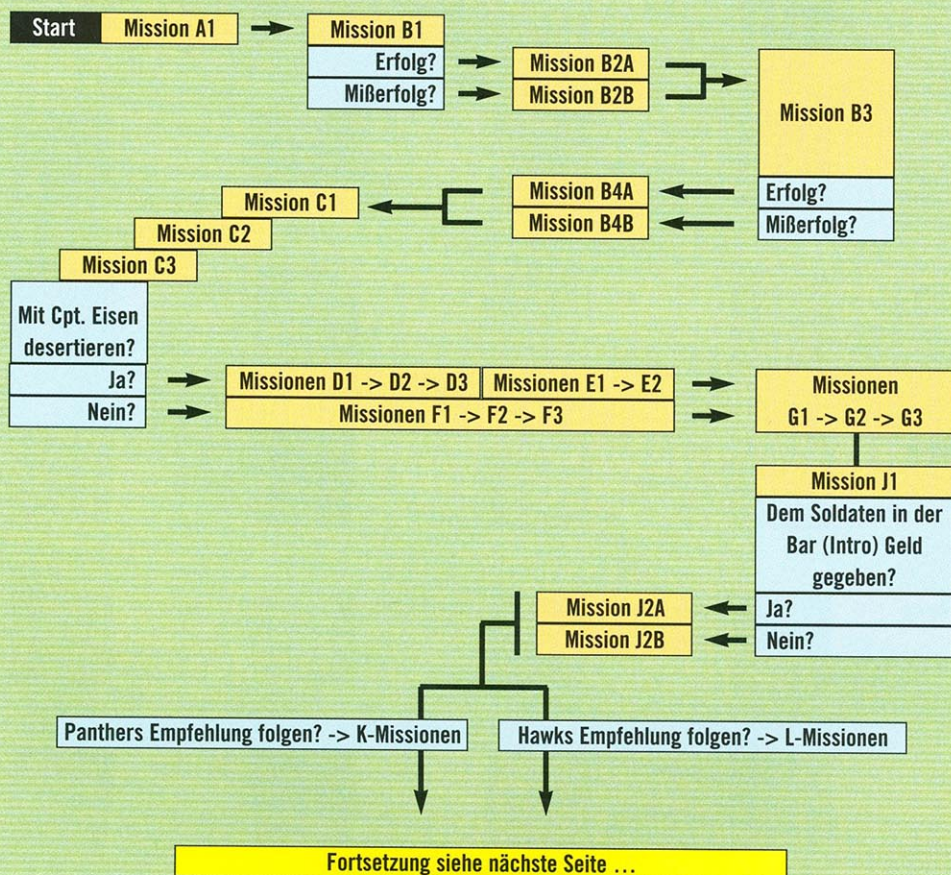
gehend unterschieden wird, daß Sie danach eine andere Mission fliegen. In der Regel werden Sie schlicht und einfach sterben, wenn Sie eine Mission nicht mehr erfüllen können. Mit dem Schleudersitz sollten Sie übrigens auch besser vorsichtig umgehen. Je nachdem, wie weit Sie in der Geschichte schon gekommen sind, werden Sie beim ersten oder zweiten »Ausstieg« entweder degradiert oder ... na ja, Sie werden's sehen.

SCHIFFSPIKTOGRAMME

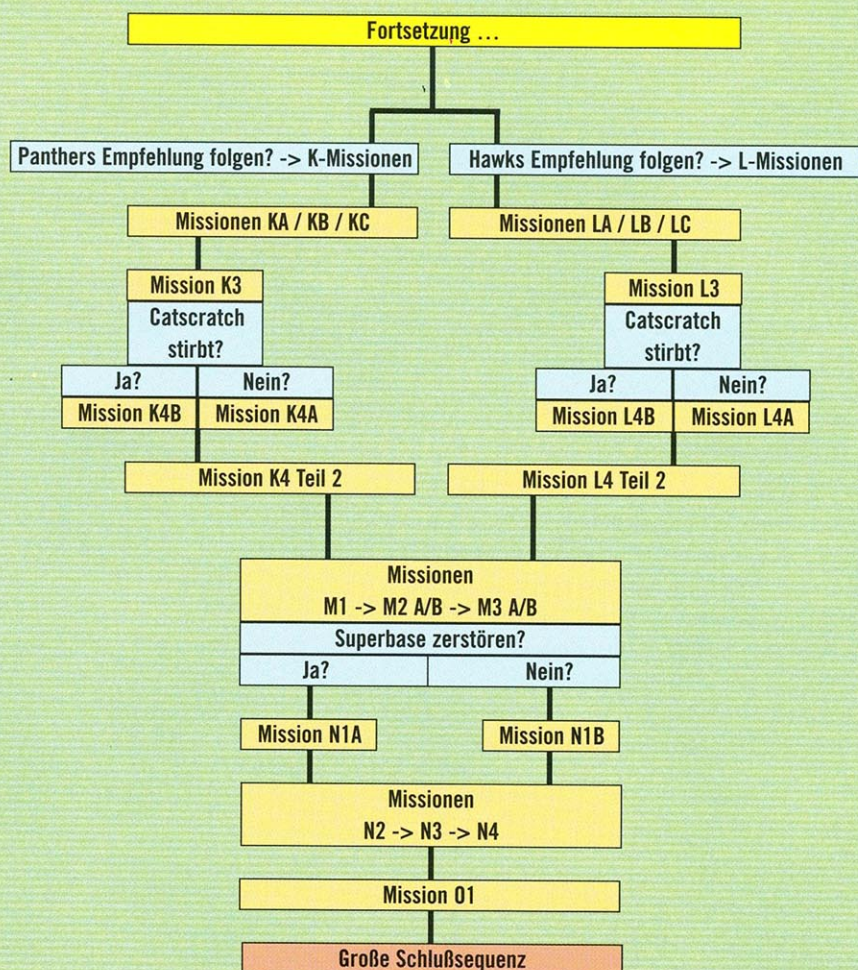
Arrow		Avenger		Banshee		Basis	
Bearcat		Black-Lance Transporter		Dragon		ECM- Störschiff	
Excalibur		Fregatte		Hellcat		Intrepid	
Kreuzer		Labor		Lexington		Longbow	
Mine		Piraten- Fregatte		Radar		Raketen- panzer	
Razor		Schwebe- panzer		Thunderbolt		Transporter	
Turm		Vesuvius		Vindicator		Zerstörer	

Wir haben uns entschieden, in den Missionsbeschreibungen statt der Namen der Schiffe und Objekte Piktogramme zu verwenden. Um den weniger erfahrenen Piloten entgegenzukommen, folgt hier eine Tabelle mit den Schiffen und den zugehörigen Bildern.

MISSIONS



DIAGRAMM



7.2 Missionsbeschreibungen

Missionsnummer: Die fortlaufende Nummer des jeweiligen Auftrags. Mit ihr können Sie jederzeit feststellen, wo Sie sich gerade befinden (einfach im Cockpit **[ALT]** **[V]** drücken).

System: Das Sonnensystem, in dem der oder die Aufträge angesiedelt sind.

Auftrag: Eine kurze Beschreibung des Auftrags. Sie bekommen aber auch noch eine etwas detailliertere Erklärung vor dem Start jeder Mission.

Nav: Beschreibung der einzelnen Navigationspunkte und der dort zu erwartenden Gegner.

Tips: Um Sie auf den Auftrag etwas besser vorzubereiten, haben wir Ihnen hier noch den einen oder anderen kleinen Tip aufgeführt, der Ihnen helfen soll, die Mission erfolgreich zu beenden.

Video: Hier finden Sie die Personen aufgeführt, mit denen Sie nach dem jeweiligen Auftrag sprechen können. Wir haben darauf verzichtet, hier eine Unterscheidung zwischen optionalen Gesprächen (blaue Punkte auf dem Schiffsgrundriß) und notwendigen Gesprächen (rote Punkte) zu treffen. Die wichtigsten Entscheidungen haben wir aufgeführt, alles andere bleibt Ihnen überlassen.

Intro

Im Intro gilt es, gleich eine ganze Reihe von Entscheidungen zu treffen, aber keine der Entscheidungen ist wirklich spielentscheidend. Überlegen Sie sich also ganz in Ruhe, ob Sie ein Held sind oder nicht.

Missionsnummer: A1

System: Hellespont

Auftrag: Fliegen Sie von Nephele zum Orlando-Depot, und nehmen Sie von dort ein Shuttle zum Hauptquartier der Konföderation.

Tips: Der Kampf gegen Maniac ist spaßig, aber kurz. Ihre Waffen werden in jedem Fall erst einmal offline sein. Halten Sie sich die Piraten also mit dem Nachbrenner vom Hals, bis die Waffensysteme wieder einsatzbereit sind.

Video: Eisen (Flugzentrale), Vagabond (Casino)



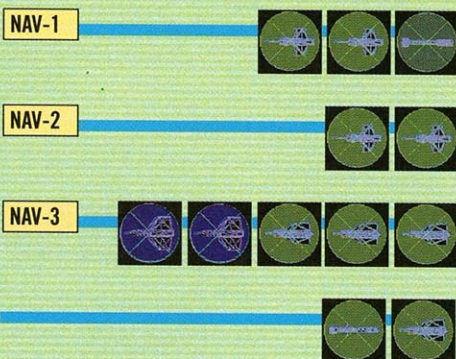
Missionsnummer: B1

System: Hellespont

Auftrag: Eskortieren Sie einen Transporter zu seinem Sprungpunkt, und sichern Sie ihn bis zum Sprung. Fliegen Sie danach zu Nav 3.

Tips: Fliegen Sie erst dicht an den Transporter heran (1000 km), und bleiben Sie immer in seiner Nähe. Lassen Sie am Depot einen Jäger entkommen, und brechen Sie den Flug ab, sobald die Fregatte in Sicht kommt.

Video: Catscratch (Flugzentrale)



Missionsnummer: B2A

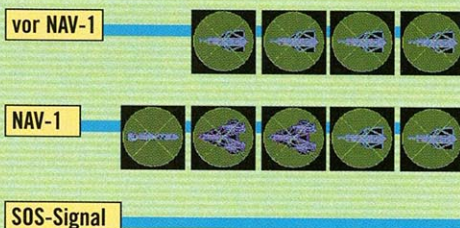
Wenn Sie die Mission B1 erfolgreich beendet haben, dürfen Sie jetzt diese Mission fliegen, ansonsten geht es zu Mission B2B.

System: Hellespont

Auftrag: Vernichten Sie die Fregatte an Nav 1.

Tips: Fliegen Sie direkt einen Torpedo-Angriff, und schießen Sie gleich zwei auf einmal (Salve), dann kümmern Sie sich um die lästigen Verfolger an Ihrem Heck.

Video: Vagabond & Maniac (Casino)



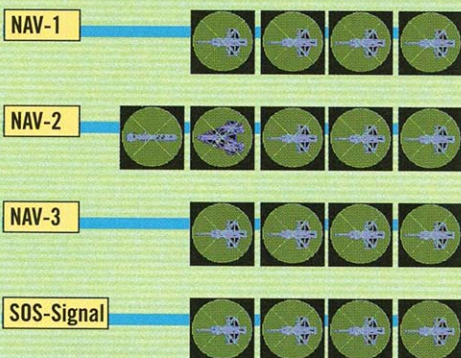
Missionsnummer: B2B

System: Hellespont

Auftrag: Suchen Sie die drei Nav-Punkte ab, und vernichten Sie die Fregatte.

Tips: vgl. Mission B2A

Video: Vagabond & Maniac (Casino)



Missionsnummer: B3

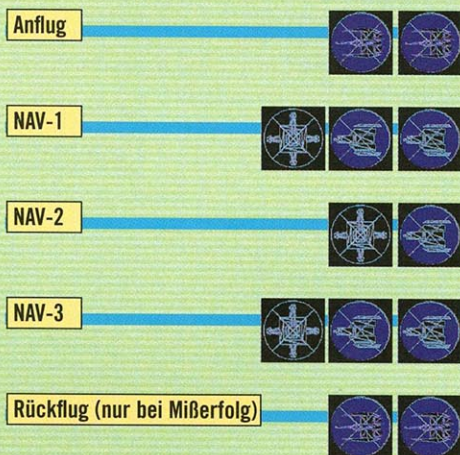
System: Tyr

Auftrag: Schießen Sie von jedem der drei Gebäudekomplexe jeweils zehn Fotos.

Rückflug im All: erfolgreich: keine Gegner, nicht erfolgreich: ((BAN_S.TIF)) 2

Tips: Schalten Sie den Turm mit einer Rakete aus, und kümmern Sie sich dann um die Jäger. Sollten Sie besonders mutig sein, können Sie auch versuchen, den Turm auszuschalten und direkt danach die Fotos zu machen, ohne sich um die Jäger zu kümmern. Denken Sie daran, die Kamera zu aktivieren, und achten Sie darauf, daß Sie das richtige Gebäude im Visier haben.

Video: Eisen (Eisens Kabine)



Missionsnummer: B4A

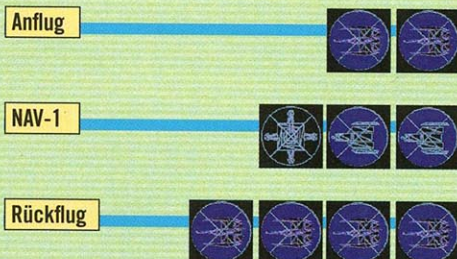
Wenn Sie die Mission B3 erfolgreich beendet haben, dürfen Sie jetzt diese Mission fliegen, ansonsten geht es zu Mission B4B.

System: Tyr

Auftrag: Eskortieren Sie ein Shuttle mit Marine-Infanteristen, die die Geiseln befreien sollen, zum Planeten.

Tips: Entfernen Sie sich nicht zu weit vom Shuttle.

Video: Piloten (Casino)



Missionsnummer: B4B

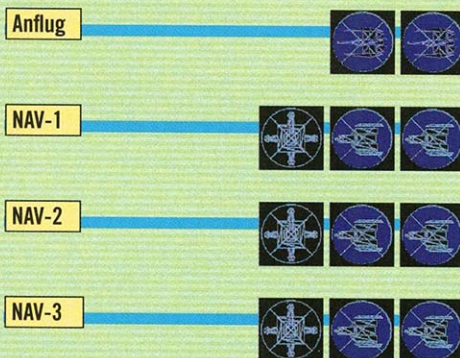
System: Tyr

((missb4b.tif))

Auftrag: Bringen Sie das Shuttle mit den Soldaten zu allen drei Bodenzielen, und sichern Sie es während der Landungen, bis die Gebäude untersucht und die Geiseln gerettet sind.

Tips: Schalten Sie die Türme mit Raketen aus, und halten Sie die *Vindicators* fern. Viel Glück!

Video: Piloten (Casino)



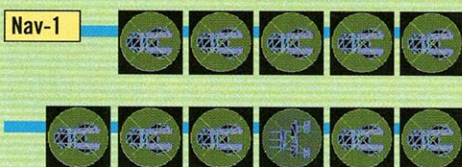
Missionsnummer: C1

System: Masa

Auftrag: Eskortieren Sie ein Shuttle mit Marine-Infanteristen zum Raumlabor, und sichern Sie die Gegend, bis das Labor gesichert ist.

Tips: Haben Sie immer ein Auge auf den Radarschirm, denn die Gegner kommen von hinten ... Halten Sie sich ran, denn wenn Sie zu lange brauchen, brechen die Marines den Einsatz ab.

Video: Vagabond & Maniac (Casino), Capt. Eisen (Eisens Kabine)



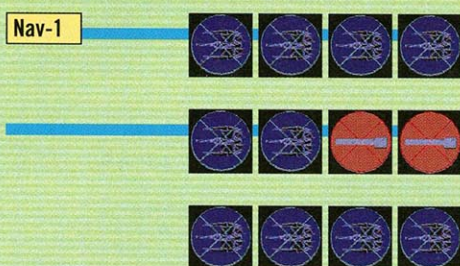
Missionsnummer: C2

System: Masa

Auftrag: Zwingen Sie den Grenzwelten-Konvoi zur Umkehr an die Grenze, um dort auf ein Geleitz zu warten.

Tips: Der Abschluß eines Kreuzers (riskant, aber schnell) oder der zehn Begleitjäger erfüllt die Mission.

Video: Catscratch (Casino); Eisen (Eisens Kabine), Maniac (Flugzentrale), dann entweder Maniac (Casino) oder Paulson & Seether (Flugdeck)



Missionsnummer: C3

System: Masa

Auftrag: Fangen Sie das Shuttle mit Eisen und Maniac ab, und bringen Sie die beiden zurück zur Basis.

Tips: Hier haben Sie die erste Möglichkeit zu desertieren. Bleiben Sie der Konföderation treu, dann müssen Sie Vagabond abschießen; entschließen Sie sich zur Desertation, müssen Sie Miner ausschalten.

Video: (nicht desertiert): Catscratch (Casino)

NAV-1



Missionsblock D

Missionsnummer: D1

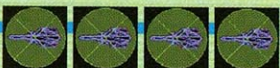
System: Silenos

Auftrag: Beschützen Sie die *Intrepid* gegen einen Angriff von Konföderationsstreitkräften.

Tips: Hier gibt es nicht viel zu sagen, außer: »Schießen Sie gut!«

Video: Pliers (Hangar), Sosa (Kantine), Maniac (Kantine), Panther, Hawk & Eisen (Kontrollraum)

Start



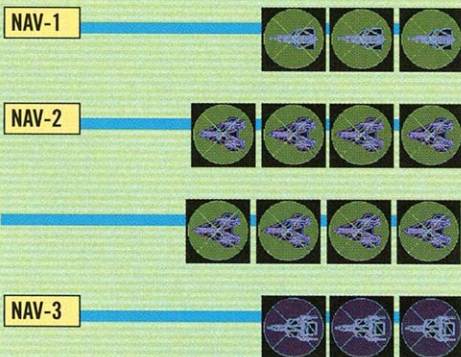
Missionsnummer: D2

System: Silenos

Auftrag: Durchkämmen Sie den Silenos-Nebel nach feindlichen Schiffen.

Tips: Auch hier gilt es, wieder alles platt zu machen, was einem »vor die Flinte läuft«, allerdings macht es der Nebel nicht gerade einfacher.

Video: Vagabond & Catscratch (Vorratsraum), Pliers (Hangar)



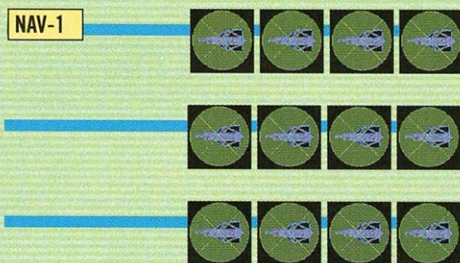
Missionsnummer: D3

System: Silenos

Auftrag: Eskortieren Sie die *Intrepid* zum Hypersprungpunkt.

Tips: Ihr Flügelmann sollte sich um die *Longbows* kümmern, während Sie so schnell wie möglich die *Lexington* unter Beschuß nehmen.

Video: Eisen & Sosa (Kartenraum), Panther (Kantine)



Missionsblock E

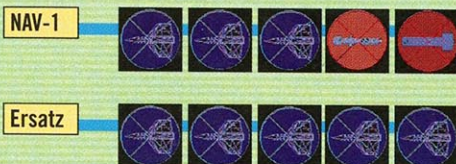
Missionsnummer: E1

System: Orestes

Auftrag: Beschützen Sie einen Konvoi der Union der Grenzwelten.

Tips: Die Fregatte dürfte hier das größte Problem sein, da sie Schiff-Killer-Raketen auf den von Ihnen zu beschützenden Transporter abschießt. Sie sollten diese Raketen unbedingt abfangen, wenn sie abgefeuert werden! Danach sollten Sie schnellstmöglich die Fregatte beseitigen, bevor noch mehr Raketen kommen.

Video: Pliers (Hangar), Maniac & Vagabond (Kantine), Hawk (Kartenraum)



Missionsnummer: E2

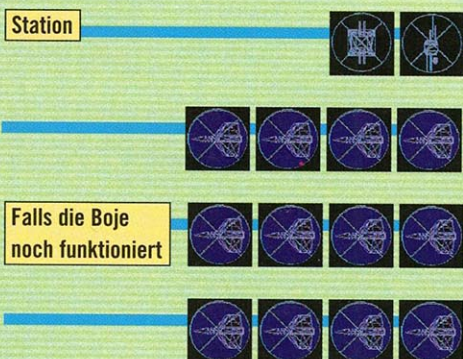
System: Orestes

Auftrag: Helfen Sie Vagabond und Sosa, einen Horchposten der Konföderation zu infiltrieren.

Tips: Wenn Sie sich die Tarnvorrichtung besorgt haben, ist es ein Kinderspiel, die Radarboje zu knacken, ansonsten heißt es »schnell sein« und »gut treffen«.

Nachdem Sie die MIPs abgeschossen haben, müssen Sie sich nur noch gegen die ganzen *Hellcats* wehren, die Filmsequenz betrachten und dann die MIP wieder an Bord nehmen.

Video: Maniac (Kantine), Eisen & Sosa (Kontrollraum)



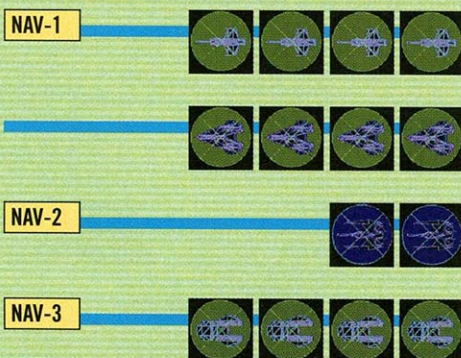
Missionsnummer: F1

System: Silenos

Auftrag: Suchen Sie im Silenos-Nebel nach dem verschwundenen Grenzwelten-Schiff.

Tip: Die Zustände auf der *Lexington* verschlechtern sich zunehmend. Lassen Sie keine Schiffe der Grenzwelten ganz, und fliegen Sie wieder heim.

Video: Paulsen (Casino), Catscratch (Casino), Seether (Eisens Kabine)



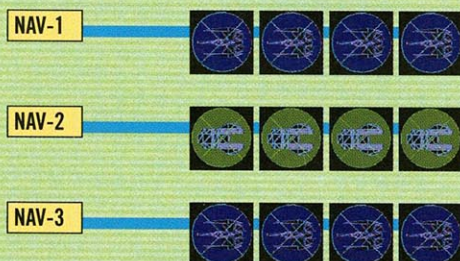
Missionsnummer: F2

System: Silenos

Auftrag: Durchsuchen Sie den Nebel nach der *Intrepid*.

Tips: Ignorieren Sie das Benehmen Ihres Flügelmannes Seethers, und schießen Sie alles ab, was eine andere Farbe als Sie hat ...

Video: keine



Missionsnummer: F3

System: Silenos

Auftrag: Zerstören Sie die *Intrepid*.

Tips: Diese Mission ist die letzte Möglichkeit, die Seiten zu wechseln und so voranzukommen. Sie müssen sich gegen die Lexington wenden, um im Spiel weiterzukommen. Jede andere Entscheidung bedeutet die Niederlage in diesem Spiel. Schicken Sie Catscratch gegen die *Longbows*, und bearbeiten Sie die Lexington mit Dumb-Fire-Raketen. Schalten Sie danach die einzelnen Jäger aus.

Video: Eisen & Maniac (Kontrollraum), Pliers (Hangar), Sosa (Kantine), Maniac (Kantine)

Konföd.



Grenzwelt.



Missionsnummer: G1

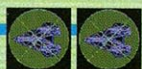
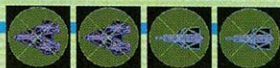
System: Orestes

Auftrag: Untersuchen Sie das Notsignal eines Konvois, und geleiten Sie ihn zur *Intrepid*.

Tips: Auch wenn hier Kilrathi rumfliegen, verfallen Sie nicht in Panik, denn gerade die sollen Sie beschützen ...

Video: Gruppe (Kartenraum), Catscratch & Panther (Kantine), Melek (Kantine), Hawk (Vorratsraum), Gruppe (Kartenraum)

NAV-1



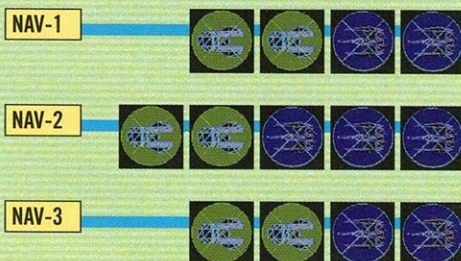
Missionsnummer: G2

System: Pasqual

Auftrag: Zerstören Sie die als Grenzwelten-truppen verkleideten Konföderierten Streitkräfte.

Tips: Halten Sie eine enge Formation, und kümmern Sie sich zuerst um die *Avengers* mit den biologischen Waffen. Dann sollte nichts mehr schiefgehen.

Video: Dekker (Vorratsraum), Catscratch & Sosa (Kantine)

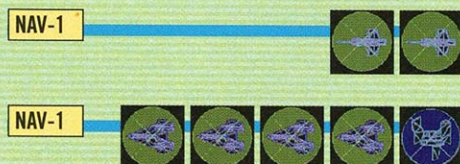


Missionsnummer: G3

System: Eskortieren Sie die Marine-Infanterie und Meleks Konvoi zur Raumbasis der Kil-rathi.

Tips: Schalten Sie die Jäger schnell aus, dann dürfte es keine Probleme geben.

Video: keine



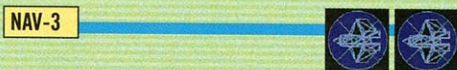
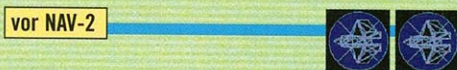
Missionsnummer: J1

System: Peleus

Auftrag: Erkunden Sie den toten Bereich der Sensoren, und suchen Sie nach den Gründen für denselben.

Tips: Achtung: keine Schilde, keine Raketen mit Zielerfassung; die Schiffe fliegen sich wie nasse Säcke, da die Panzerung verstärkt wurde. Das Gewicht geht auf Kosten der Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeiten. Sobald Sie die tote Zone erreichen, sollten Sie einige Schleifen drehen, denn Sie werden bereits erwartet ...

Video: Gefangener Pilot aus der Bar am Anfang (waren Sie in der Bar auch nett zu ihm???)



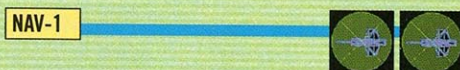
Missionsnummer: J2A

System: Peleus

Auftrag: Suchen Sie die drei Nav-Punkte nach dem getarnten ECM-Frachter ab.

Tips: Sobald der Transporter ausgeschaltet ist, funktionieren auch die Raketen mit Zielerfassung wieder. Für den Geleitschutz des Transporters kann das eine unangenehme Überraschung werden ...

Video: Maniac (Kontrollraum), Tolwyn (Vorratsraum), Dekker oder Dekker und Maniac (Kontrollraum)

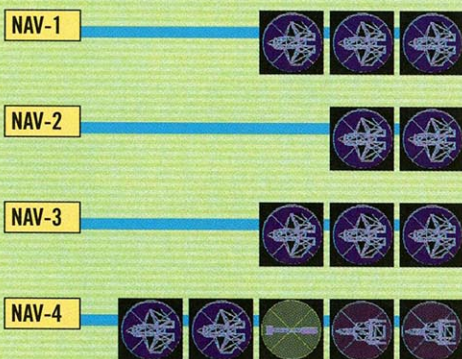


Missionsnummer: J2B

System: Peleus

Tips: Es gelten die gleichen Regeln wie für die anderen Missionen in diesem System. Vergleichen Sie doch mit Mission J2A! Es lohnt sich eben doch, manchmal nett zu seinen Mitmenschen zu sein ...

Video: Maniac (Kontrollraum), Tolwyn (Vorratsraum), Dekker oder Dekker und Maniac (Kontrollraum)



Missionsnummer: KA

System: Circe

(Auftrag: Vernichten Sie das Panzerregiment, bevor es die Wetterkontrollstation des Planeten erreichen kann.

Tips: Als erstes sollten Sie sich um den Raketenpanzer kümmern, dann um die *Hellcats* und schließlich um die Panzer.

Video: Panther (Kantine)

on den Missionen KA, KB und KC müssen insgesamt zwei geflogen werden.



Missionsnummer: KB

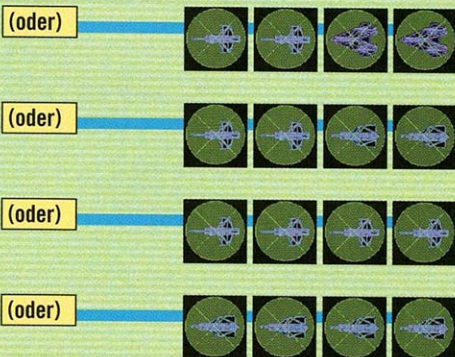
System: Circe

Auftrag: Beschützen Sie die Shuttles, die die Bevölkerung vom Planeten evakuieren.

Tips: Diese Mission kann ziemlich haarig werden, wenn Sie nicht nahe genug bei den Shuttles bleiben. Setzen Sie Ihren Flügelmann gezielt ein, und sparen Sie nicht mit Raketen, aber denken Sie daran, es sind drei Touren!

Video: keines

Bei jeder Tour gibt es eine zufällige Auswahl folgender Gegnerpaarungen:



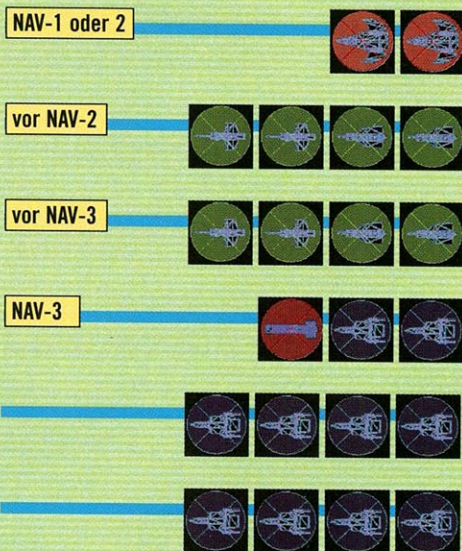
Missionsnummer: KC

System: Circe

Auftrag: Zerstören Sie alle Gegner an Ihren Navigationspunkten.

Tips: Hau drauf und Schluß, so läßt sich diese Mission beschreiben. Wenn Sie es schaffen, den Zerstörer schnell genug zu beseitigen, sparen Sie sich die letzten zwei Wellen *Excaliburs*. Es ist allerdings nicht verpflichtend, den Zerstörer zu vernichten.

Video: keines



Missionsnummer: K3

System: Circe

Auftrag: Zerstören Sie die Hauptnachtschublinie der Konföderation.

Tips: Hier entscheidet sich, ob Sie den armen, aber tapferen Catscratch retten oder ihn seinem Schicksal überlassen. Danach richtet sich dann die Zwischensequenz nach dem Ende der Mission.

Video: Pliers (Hangar), Hawk & Panther (Karterraum), Sosa (Kantine)



Missionsnummer: K4A

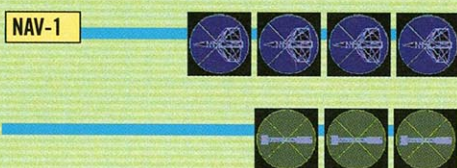
System: Circe

Auftrag: Zerstören Sie die Hauptnachtschublinie der Konföderation.

Fortsetzung dieser Mission ist die Mission K4 Teil 2!!!

Tips: Wenn Sie Catscratch gerettet haben, haben Sie die Wahl zwischen Mission A und B, wenn nicht, fliegen Sie Mission B.

Video: keines



Missionsnummer: K4B

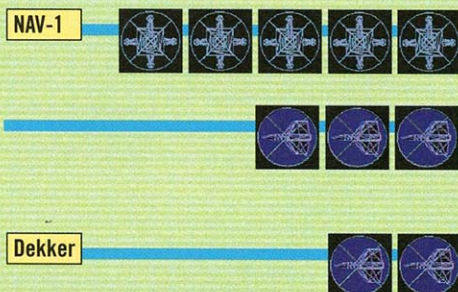
System: Circe

Auftrag: Helfen Sie Dekker und seinen Leuten, eine Untergrundbasis der Konföderation einzunehmen.

Fortsetzung dieser Mission ist die Mission K4 Teil 2!!!

Tips: Diese Mission scheint einfach, kann aber höchst eklig werden, wenn Sie zu lange mit den *Hellicats* herumspielen. Wenn Sie eine Tarnvorrichtung haben, dann benutzen Sie sie auch, und enttarnen Sie sich immer nur kurz, um einen Turm zu vernichten, danach tarnen Sie sich wieder. Die zwei *Hellicats* am Schluß sind nur dann unangenehm, wenn sie Dekker zu nahe kommen.

Video: keines



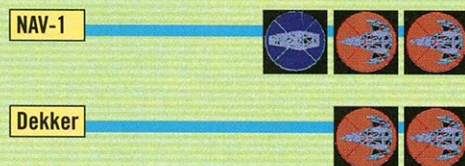
Missionsnummer: K4 Teil 2

System: Circe

Auftrag: Fangen Sie einen Transporter mit einer sehr wertvollen Ladung ab!

Tips: Der Kampf gegen die *Dragons* ist spaßig, aber in der Regel nicht allzulang. Leech-Raketen bieten sich hier geradezu an. Passen Sie aber bloß auf Dekker auf, während der an der Arbeit ist, sonst geht die Sache schief. Freuen Sie sich danach auf ein nettes Spielzeug.

Video: Pliers (Hangar), Sosa (Kartenraum)



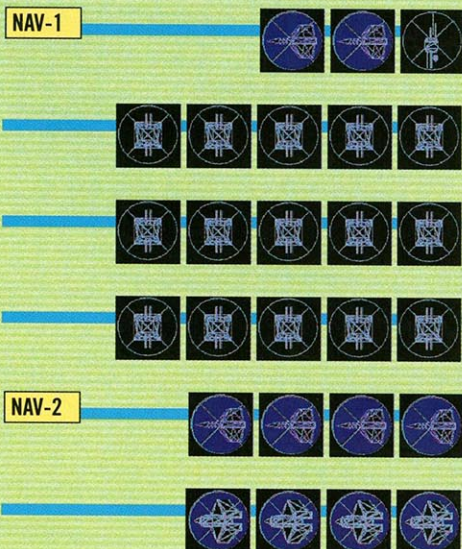
Missionsnummer: LA

System: Speradon

Auftrag: Stehlen Sie einige Jäger der neuen *Bearcat*-Klasse der Konföderation.

Tips: Wenn Sie eine Tarnvorrichtung besitzen, dann ist die Boje bei Nav 1 kein Problem, ansonsten sollten Sie mit glühenden Nachbrennern auf sie zufliegen und sie mit einer Rakete und Ihren Geschützen zerblasen. Mit Leech-Raketen sind die *Bearcats* bei Nav 2 dann schnell außer Gefecht gesetzt.

Video: Hawk (Vorratsraum)



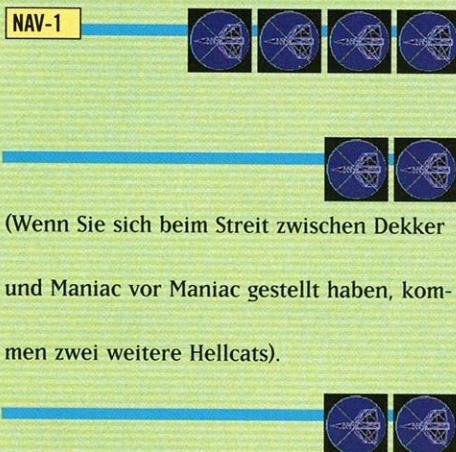
Missionsnummer: LB

System: Speradon

Auftrag: Greifen Sie eine Waffenfabrik an, und beschützen Sie das Shuttle der Marines.

Tips: Wenn Sie hier Tips brauchen, sollten Sie sich nochmal in den Simulator setzen ... Wenn Sie auf der Seite Maniacs waren, werden Sie sehen, wie ein Marine sich rächen kann.

Video: keines



(Wenn Sie sich beim Streit zwischen Dekker und Maniac vor Maniac gestellt haben, kommen zwei weitere Hellcats).

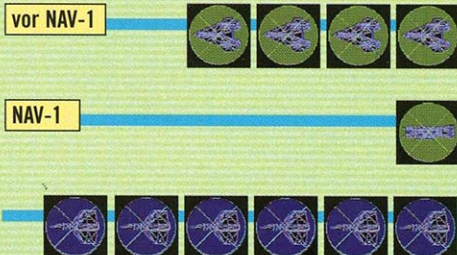
Missionsnummer: LC

System: Speradon

Auftrag: Setzen Sie einen schweren Träger der Konföderation außer Gefecht.

Tips: Das einzig Schwierige bei dieser Mission ist, diesen verdammten Träger auszuschalten. Vergessen Sie alle Leech-Waffen, zerstören Sie erst alle Geschütztürme des Trägers, und nehmen Sie dann die Triebwerke aufs Korn. Fangen Sie zuerst mit denen am Heck an. Sie werden dort nach wenigen Schüssen auf ein Triebwerk eine kleine Explosion sehen, dann ist das nächste dran. Zum Schluß kommen die beiden Triebwerksschächte auf der Ober- und Unterseite. Hier sehen Sie keine Explosionen, aber drei oder vier Schuß reichen völlig. Passen Sie bloß auf, daß Sie den Träger nicht zerstören!

Video: keines



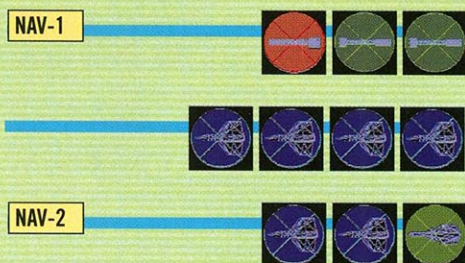
Missionsnummer: L3

System: Speradon

Auftrag: Helfen Sie Dekker, in einen Konvoi der Konföderation einzudringen.

Tips: Hier entscheidet sich, ob Sie den armen, aber tapferen Catscratch retten oder ihn seinem Schicksal überlassen. Danach richtet sich dann auch die Zwischensequenz nach dem Ende der Mission.

Video: Pliers (Hangar), Hawk & Panther (Kartenraum), Sosa (Kantine)



Missionsnummer: L4A

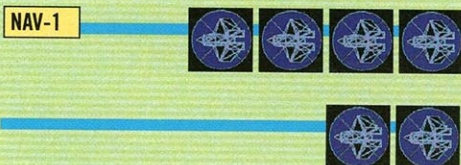
System: Speradon

Auftrag: Beschützen Sie desertierende Konföderationspiloten.

Fortsetzung dieser Mission ist die Mission L4 Teil 2!!!

Tips: Wenn Sie Catscratch gerettet haben, haben Sie die Wahl zwischen Mission A und B, wenn nicht, fliegen Sie Mission B.

Video: keines



Missionsnummer: L4B

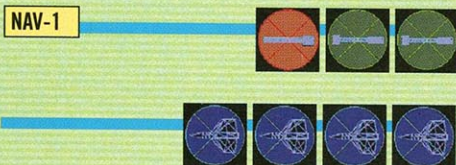
System: Speradon

Auftrag: Greifen Sie zusammen mit Dekker einen Waffentransport an.

Fortsetzung dieser Mission ist die Mission L4 Teil 2!!!

Tips: Wenn Sie Catscratch gerettet haben, haben Sie die Wahl zwischen Mission A und B, wenn nicht, fliegen Sie Mission B.

Video: keines



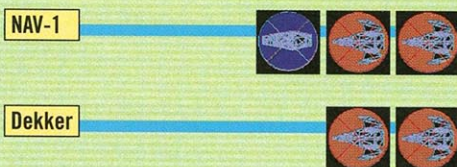
Missionsnummer: L4 Teil 2 Missionsnummer: M1

System: Speradon

Auftrag: Fangen Sie einen Transporter mit einer sehr wertvollen Ladung ab!

Tips: Der Kampf gegen die *Dragons* ist spaßig, aber in der Regel nicht allzulang. Leech-Raketen bieten sich hier geradezu an. Passen Sie aber bloß auf Dekker auf, während der an der Arbeit ist, sonst geht die Sache schief. Freuen Sie sich danach auf ein nettes Spielzeug.

Video: Pliers (Hangar), Sosa (Kartenraum)



System: Telamon

Auftrag: Versuchen Sie, der Bevölkerung von FT957 zu helfen.

Tips: Je nachdem, welches Schiff Sie fliegen, werden verschiedene Schiffe Sie angreifen und andere Sie wieder in Ruhe lassen. Schießen Sie nur, wenn Sie angegriffen werden.

Video: Zwischensequenz, Sosa (Vorratsraum)



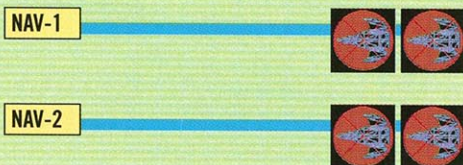
Missionsnummer: M2 A/B

System: Callimachus

Auftrag: Dringen Sie in das Axis-System ein.

Tips: Bei dieser Mission ist Timing wichtig. Tarnen Sie sich gleich nach dem Abflug, und lassen Sie die beiden *Dragons* bei Nav 1 einfach links liegen. Sobald Sie der Autopilot nach Nav 2 gebracht hat, müssen Sie sich enttarnen und den beiden *Dragons*, die auftauchen, jeweils zwei oder drei Freund-Feind-Raketen hinterherjagen. Diese Schiffe dürfen die Hyper-Sprungboje nicht erreichen! Danach gehen der Sprung ins Axis-System und auch der Flug zur Basis glatt. Dort dürfen Sie dann DIE Zwischensequenz des ganzen Spiels »genießen«.

Video: Zwischensequenz



Missionsnummer: M3 A/B

System: Axis

Auftrag: Kehren Sie mit Ihren Informationen zur *Intrepid* zurück.

Tips: Wenn Sie sich sofort nach dem Start tarnen, ignorieren Sie die ersten *Dragons* völlig, der Kampf geht dann erst am Hyper-sprungpunkt los.

Video: Hawk & Panther (Kartenraum)



Missionsnummer: N1A

Wenn Sie sich entschieden haben, an der Ella-Station vorbeizuschleichen ...

System: Ella

Auftrag: Beschützen Sie die *Intrepid* gegen die feindlichen Jäger.

Tips: So, so, Sie haben also was gegen Gewalt. Gut, dann werden Sie jetzt dafür auch mit einer gigantischen Menge an Gegenern beworfen. Hier gilt: Augen zu und durch und hoffen, daß kein Torpedo danebengeht, sonst ist die *Intrepid* Geschichte.

Video: Zwischensequenz

Sprung-1



Sprung-2



Sprung-3



Missionsnummer: N1B

Wenn Sie sich entschieden haben, die Ella-Station zu vernichten ...

System: Ella

Auftrag: Treffen Sie sich nach der Zerstörung der Basis wieder mit der *Intrepid*.

Tips: Aha, was zählen schon ein paar tausend Zivilisten. Naja, wenn Sie meinen. Dafür, daß man wieder mal Tausende umbringt, wird man mit einer relativ billigen Mission belohnt.

Wenn Sie sich das Flash Pack für später aufheben wollen, dann sollten Sie Ella mit Torpedos und ungelenkten Raketen oder einigen Mace-Sprengköpfen vernichten. Das ist zwar etwas schwieriger, aber das Flash Pack leistet später noch gute Dienste.

Video: Zwischensequenz

NAV-1



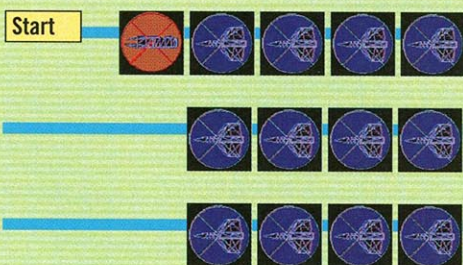
Missionsnummer: N2

System: Ella

Auftrag: Beschützen Sie die *Intrepid* vor den Jägern der *Vesuvius*.

Tips: Bei diesem Alarmstart geht es nur darum, alle angreifenden Jäger abzufangen. Wie? Sie haben sich an die *Dragon* gewöhnt? Na ja, viel Spaß mit einer *Banshee*!

Video: Zwischensequenz



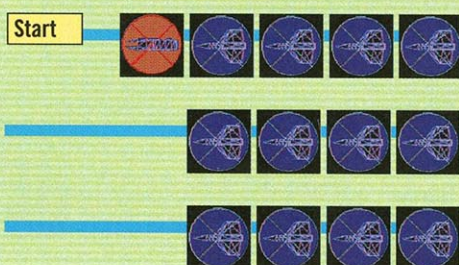
Missionsnummer: N3

System: Ella

Auftrag: Beschützen Sie die *Intrepid* erneut vor den Jägern der *Vesuvius*.

Tips: Auch hier geht es wieder nur darum, die *Intrepid* gegen die Jäger der *Vesuvius* zu verteidigen. Sie haben allerdings Hilfe von der *St. Helens*.

Video: Zwischensequenz



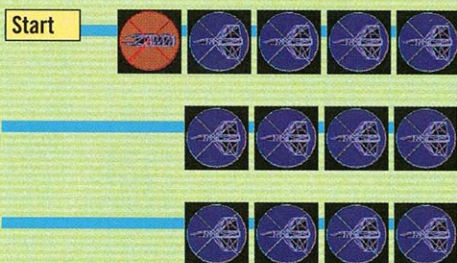
Missionsnummer: N4

System: Ella

Auftrag: Zerstören Sie die *Vesuvius* und ihre Jägerstaffeln.

Tips: Jetzt ist die *Vesuvius* dran. Wenn Sie das Flash Pack noch haben, ist jetzt der beste Zeitpunkt, es einzusetzen. Ansonsten brauchen Sie Torpedos und ungelenkte Raketen. Fliegen Sie getarnt zur *Vesuvius* und dort in ihre Landebucht. Sie sollten allerdings draußen sein, bevor es rumst!

Video: Zwischensequenz



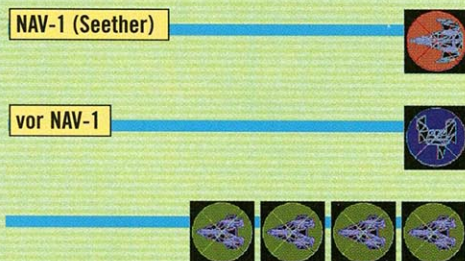
Missionsnummer: 01

System: Sol

Auftrag: Fliegen Sie zur Erde, und berichten Sie vor der »Großen Versammlung« von dem, was Sie inzwischen erfahren haben.

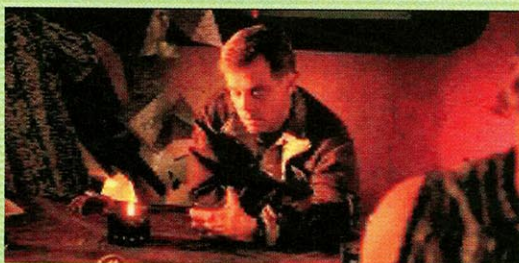
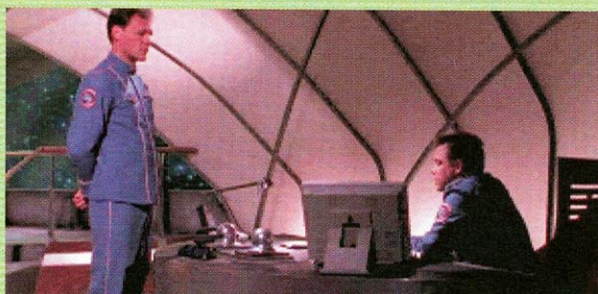
Tips: Seether ist eigentlich gar kein so großes Match, wenn man bedenkt, was für Mengen an Gegnern man vorher hatte. Das einzig Nervige ist, daß der Kerl sich alle Nase lang tarnt, wie soll man denn da eine Rakete aufschalten? An der Raumbasis können Sie einfach getarnt vorbeifliegen. Lassen Sie die Kerle in den *Arrows* leben, sie tun nur ihren Job, und außerdem wollten Sie doch ein Held sein, oder? Ach ja, bei der ersten Entscheidung helfen wir Ihnen: Manchmal kann es sehr ungesund sein, wenn man zu lange wartet! So, den Rest müssen Sie schon selbst herausfinden – ätsch!

Video: Schlußsequenz. Hier müssen zwei Drittel aller Entscheidungen richtig sein, um den Krieg zu verhindern. Je nachdem, was Sie machen, ist es wirklich interessant zu sehen, was aus unserem strahlenden Helden so werden kann ...



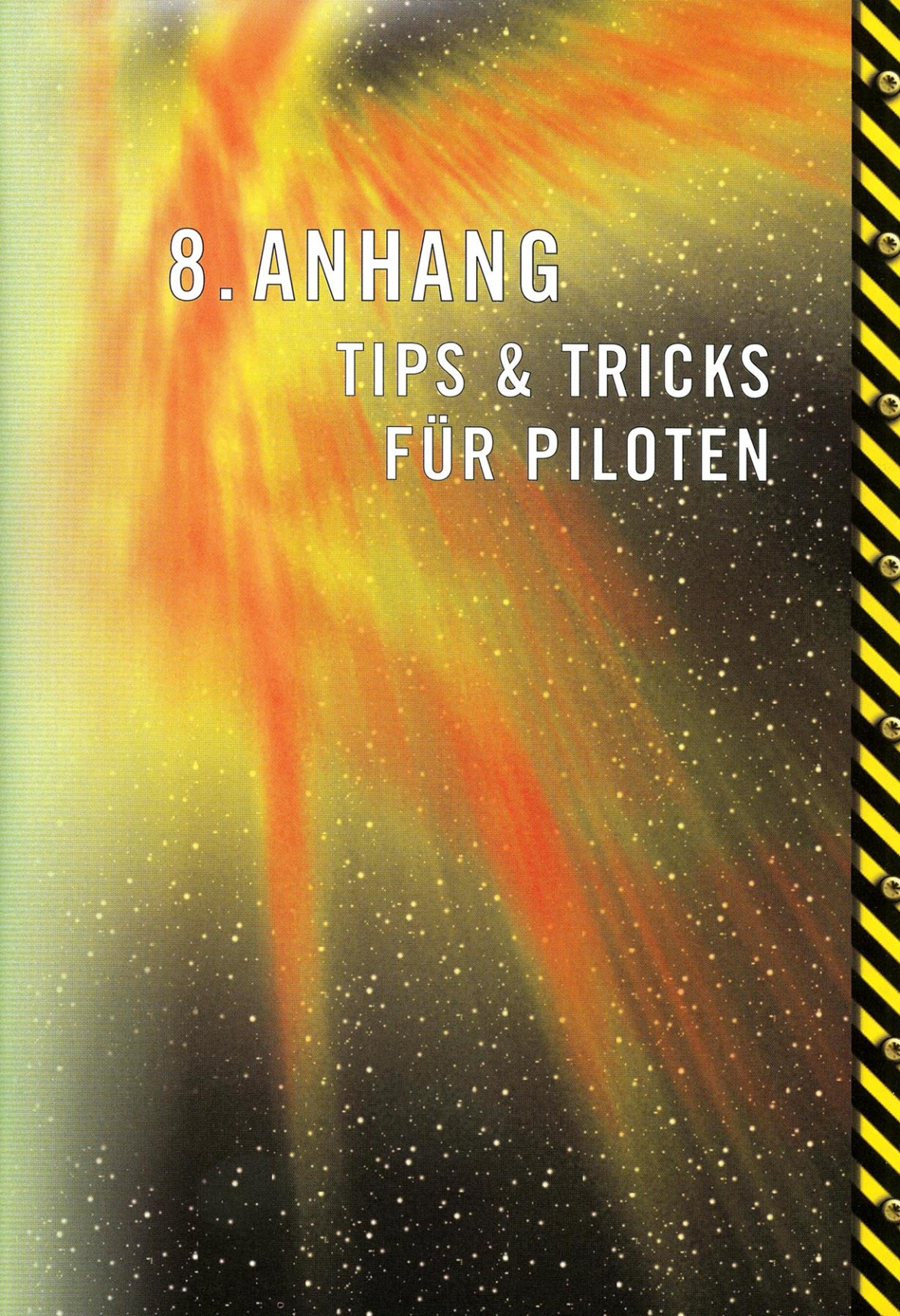
Achtung!

Und zum Schluß noch eine ganz große Gemeinheit: Wir zeigen Ihnen nämlich alle möglichen Schlüsse von *Wing Commander 4*, machen Sie also bloß die Augen zu, wenn Sie sich den Spaß nicht verderben wollen!



8. ANHANG

TIPS & TRICKS FÜR PILOTEN





NAV-1



... ANHANG

A) Optionsschirme

Die Kontrollparameter

Die verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten sind schnell erklärt und gestatten eine Anpassung der Videosequenzen an den jeweiligen Rechner.

Filmoptionen

Helligkeit: Softwaregesteuerte Helligkeitseinstellung, so daß die Einstellungen am Bildschirm nicht verändert werden müssen.
Untertitel: Ein- oder Ausblenden der Untertitel, **Kleines Fenster:** Sollte vor allem bei langsameren Rechnern verwendet werden, da die Filme in einem kleinen Bild gezeigt werden. Dadurch wird eine höhere Geschwindigkeit möglich, und der Film wirkt flüssiger. **Schnelle Dekomprimierung:** Die Filme laufen schneller, aber die Bildqualität wird geringfügig schlechter. **Schwarz-Weiß:** Die Filme werden durch Weglassen der Farben schneller.

Film Video

Hier lassen sich die Parameter der Filmsequenzen festlegen. Als Einstellungen sind **VGA**, **SVGA 8-Bit** und **SVGA 16-Bit** verfügbar.

VGA bietet die schlechteste Bildqualität, aber die höchste Geschwindigkeit, bei SVGA 16-Bit ist es genau umgekehrt.

Gameflow Video

Siehe: Film Video

Sound

Außer der Einstellung der Lautstärke durch die Programmsoftware ist hier die Ein- und Ausblendung der Hintergrundgeräusche möglich. Als letztes bleibt noch die Möglichkeit, den Joystick zu kalibrieren und den Schirm zu verlassen.

Der Optionsschirm im Spiel [Alt] [O]

Kontrollen

Hier kann man die Art der Steuerung auswählen. Zur Verfügung stehen Tastatur, Maus, Joystick, Thrustmaster und FS Pro.

Einstellungen

Hier ist Schummeln für Anfänger möglich. Sie können Kollisionen ausschalten und sich unverwundbar machen. Als weitere Punkte lassen sich die Flugdarstellung zwischen SVGA und VGA sowie die Farbtiefe der Bilder



(256 oder 32768 Farben) umschalten, damit eine flüssige Darstellung des Fliegens möglich wird. »Anderer Flugmodus« schaltet das automatische Gieren an oder aus, und »Andere Dynamik« sorgt für die Aktivierung der Trägheit des Schiffes.

Audio

Hier lassen sich Musik, Sprache, Untertitel, die Geräuscheffekte und das Maschinen-geräusch der Großschiffe ein- oder ausschalten.

Detail

Die Wahl der Detailauflösung hat einen hohen Einfluß auf die Spielgeschwindigkeit. Je höher die Auflösung der Details, desto langsamer der Bildaufbau.

Kameras

Für die Liebhaber der Special Effects und diejenigen, die sich während der Kämpfe nicht ausgelastet fühlen, können hier verschiedene Kameraeinstellungen vorgenommen werden. »Opfer« zeigt den Gegner im Augenblick sei-

ner Zerstörung, »Rakete« die Sicht aus der Spitze einer abgefeuerten Rakete, mit »Auto-Umschalt« wechselt der Rechner selbständig zwischen VGA und SVGA, um eine gleichbleibende Geschwindigkeit zu halten, und mit »Funktionen« können die Wechsel auf die einzelnen Tastenkombina-

tionen gelegt werden, damit man sich von Fall zu Fall entscheiden kann.

Können

Die Einstellung des Schwierigkeitsgrades ist hier machbar. In der Reihenfolge von »Leicht« zu »Fast unmöglich« lauten die einzelnen Stufen: »Anfänger«, »Veteran«, »As« (Standard), »Schwierig«, »Verrückt« und »Alptraum«.

Videomodus

Natürlich können Sie auch einen Modus für den Flug erzwingen und zwischen VGA und SVGA wählen.

Diverses

»Palette« schaltet den Blitz, der die Treffer meldet, ein bzw. aus. »Jitter« schaltet die Vibrationen des Schiffes, wenn es getroffen wurde, an oder ab. Die Schalter im unteren Bildschirmteil stehen für die Hilfefunktion, das Abspeichern der Konfiguration, das Laden einer alten Einstellung, das Kalibrieren des Joysticks und das Verlassen des Menüs.

B) Cheats ...

Aha, Sie gehören also zu den ganz hinterlistigen Spielern. Es reicht Ihnen nicht, daß Sie den Schwierigkeitsgrad der Missionen runterdrehen können? Unverwundbarkeit ist Ihnen auch noch zu wenig? **Na gut! Sie haben es nicht anders gewollt!**

Hier ist er also, der einzige Cheat, den es in *Wing Commander 4* gibt, den man aber überhaupt nicht braucht. Netterweise heißt er »Chicken-Mode«, was entweder »Hühnchen-Modus« oder »Mädchen-Modus« heißen kann. Gut, das ist chauvinistisch, aber ich habe den Cheat ja nicht eingebaut, oder? Um den *Chicken-Modus* aktivieren zu können, müssen Sie *Wing Commander 4* folgendermaßen starten:

wc4 -chicken

Während des Ladens meldet *Wing Commander 4* dann:

Chicken Mode on [bok bok]

Im Flug können Sie jetzt über die Tastenkombination **[Ctrl] [W]** das Ziel, das sich gerade in Ihrem Zielkreuz befindet, vernichten (fast schon wie ein »Fingerzeig Gottes« – nicht?). Mit der Tastenkombination **[Ctrl] [Alt] [W]** können Sie alle Gegner auf einmal verpuffen lassen (jetzt aber bitte nicht Größenwahnsinnig werden, ja?). Ach ja, der Fairness halber sollte ich Sie auf zwei kleine Nachteile des Cheats hinweisen: **Erstens** ist es wirklich gähnend langweilig, wenn man nicht mal mehr gegen seine Gegner kämpfen muß, und **zweitens** liegt die Tastenkombination des Cheats so verdammt nahe an der Tastenkombination für diesen gottverdammten Schleudersitz

[Ctrl] [E], daß es schon nicht mehr feierlich ist, wie oft ich mich aus Versehen aus dem Schiff katapultiert habe ...

... lacht da etwa jemand?

Na ja, auf jeden Fall viel Spaß beim Beschummeln, wenn Sie es partout nicht bleiben lassen wollen. Ach, als Belohnung, daß Sie bis hierher gelesen haben, haben wir eine kleine Aufgabe für Sie: Irgendwo im *Wing Commander 4*-Verzeichnis haben die Programmierer von Origin wieder einmal ein nettes, albernes Spielchen versteckt, machen Sie sich doch mal auf die Suche, es lohnt sich! Wenn Sie es gefunden haben, dann können Sie uns ja mailen. Der erste, der uns per E-Mail mitteilt, wie das Spiel heißt, wie es funktioniert und wie man es startet, bekommt von uns ein handsigniertes Exemplar unseres nächsten Buches!



C) Die Geschichte

Wing Commander (1990)

Im Jahre 2654 starten Sie an Bord der *Tigers Claw* eine der bemerkenswertesten Karrieren in der gesamten Flotte. Der Krieg gegen die Kilrathi steuert einem ersten Höhepunkt entgegen, und nur Ihr Einsatz und die Hilfe von Kameraden wie Maniac, Angel und Paladin ermöglicht am Ende einen Verzweigungsangriff auf eine geheime Basis der Kilrathi, mit der Sie einen Teil der Galaxis wieder für die Menschen sicher gemacht haben. Die Siegesfeier dauert aber nicht allzulange, denn es folgen die ...

Secret Missions 1 & 2 (1990 und 1991)

in denen Sie eine Kolonie der Menschen vor der Vernichtung retten sollen. Eine Geheimwaffe der Kilrathi macht diese Bemühungen aber zunichte und tötet 25000 Kolonisten. In einem Katz-und-Maus-Spiel mit den Kilrathi (ha, ha) gelingt es Ihnen, die Geheimwaffe zu vernichten. Im zweiten Teil der geheimen Missionen wird von seiten der Kilrathi ein Heiliger Krieg gegen die Menschen ausgerufen, und dieser Krieg erreicht einen neuen Höhepunkt. Ralgha nar Hallas alias Hobbes desertiert von den Kilrathi und bringt einen

ihrer Jäger mit, in welchem Sie eine Reihe von Missionen fliegen, die den wahren Grund des Heiligen Krieges aufdecken. Abermals können Sie die Katastrophe nur mit knapper Not abwenden. Als Sie von einer Solo-Mission zurückkehren, wird die *Tigers Claw* von neuartigen Geheimjägern der Kilrathi zerstört, und Sie können nur hilflos zusehen. Der Verlust der *Tigers Claw* wird Ihnen als Fahrlässigkeit angelastet, und Sie werden zur Systempatrouille versetzt.

Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi (1991)

Sie kommen auf der *Concordia* wieder zum Einsatz. Angel leitet das dortige Geschwader und setzt Sie gegen den Widerstand Tolwyns immer wieder als Piloten ein. Ein Verräter macht das Leben an Bord und die Missionen sehr schwer, aber nachdem er enttarnt und von Ihnen gestellt wurde, finden sich endlich auch die entlastenden Beweise vom Angriff auf die *Tigers Claw*. Schließlich gelingt es mit einem Himmelfahrtskommando, welches Sie führen, das Hauptquartier der Kilrathi zu zerstören und sie aus diesem Sektor zu verdrängen.



Privateer (1993)

bringt einige ganz neue Aspekte in das Spiel. Sie sind diesmal nicht als Militärpilot, sondern als Händler, Pirat oder Kopfgänger unterwegs und versuchen, sich mit kleinen Frachtaufträgen und etwas eigenem Handeln über Wasser zu halten.

Wing Commander Academy (1993)

liefert nur einen Flugsimulator, wie er in einer Pilotenakademie stehen würde. Hier lassen sich verschiedene Schiffe in eigenen Missionen testen. Man kann sich das Leben beliebig schwer machen und sich so für die wahren Spiele in Form bringen. Über ...

Wing Commander Armada (1994)

... läßt sich wenig Gutes sagen. Bis auf den Hintergrund ist alles anders. Es handelt sich um ein Strategiespiel im Raum, aber es ist nicht so überragend unter den Strategiespielen wie die anderen *Wing-Commander*-Spiele unter den Flugspielen.

Wing Commander 3: Herz des Tigers ('94)

... zeigt erste Schritte auf dem Weg zum interaktiven Film. Die Situation scheint aussichtslos: Die Kilrathi sind auf dem Vormarsch, Angel ist verschollen, und die *Concordia* ist zerstört. Die letzte Hoffnung ist die *Victory*, ein fast schon schrottreifer Träger, der den Einsatz einer Geheimwaffe vorbereiten soll.

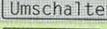
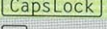
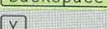
Als die *Behemoth*, ein Schiff, wie es noch niemals zuvor eines gegeben hat, und die letzte Hoffnung des Oberkommandos, zerstört wird, hat nur noch der Geheimdienst eine Waffe in der Hinterhand. Es handelt sich dabei um eine Bombe, die einen ganzen Planeten durch eine Serie von Erdbeben zerstören kann. In einem verzweifelten Anflug auf Kilrah gelingt es Colonel Blair, den die Kilrathi wegen seiner früheren Verdienste ehrenvoll *Herz des Tigers* nennen, Kilrah durch die Bombe zu vernichten und den Krieg so zu beenden (zu *Wing Commander III* gibt es von den Autoren dieses Buches aus dem Markt&Technik-Verlag das Buch *Die Wing Commander III Piloten Power*).

Und im vierten Teil zeigt sich wieder, daß der Mensch des Menschen größter Feind ist ...

D) Tastaturbelegung

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

Im Flug

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

Im Kampf

Ziel auswählen	
Nächsten Geschützturm auswählen	
Ziel »aufschalten« ein/aus	
Geschütz auswählen	
Alle Geschütze auswählen	
Alternative Geschütze auswählen	
Geschütze synchronisieren	 + 
Selektive Zielerfassung an/aus	 + 
Zielsuchsystem an/aus	 + 
Raketen auswählen	
Raketentyp wechseln	
Rakete ein-/ausladen	

Raketensalve ein-/ausschalten

[B]

Geschütz abfeuern

[Leertaste]

Rakete abfeuern

[Return]

Attrappe abwerfen

[E]

Monitore

VDU oben links ein/aus

[Strg] [Pos1]

VDU oben rechts ein/aus

[Strg] [Bild ↑]

VDU unten links ein/aus

[Strg] [Bild ↓]

VDU unten rechts ein/aus

[Strg] [Ende]

Durch linkes VDU durchschalten

[O]

Schutzschild

[S]

Kommunikationsschirm

[C]

Schadensanzeige

[D]

Reparatursystem auswählen

[+]

Waffenauswahl

[W]

Energiesysteme anzeigen/auswählen

[P]

Energiesystem um 5 Prozent erhöhen

[+]

Energiesystem um 5 Prozent reduzieren

[Ü]

Ausgewähltes System auf maximale Energie

[Umschalten] + [+]

Alle Systeme auf 25 Prozent Energie setzen

[Umschalten] + [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 im linken VDU

[Strg] + [F4]

Verfolger-Kamera

[F5]

Objekt-Kamera (nächstes Objekt)

[F6]

Um Objekt drehen

[↑] [↓] [→] [←]

Vergrößern

[Ü]

Verkleinern

[+]

Raketen-Kamera (ein/aus)

[F8]

Opfer-Kamera (ein/aus)

[F9]

Spur-Kamera

[F10]

Flugkontrollen aus, in Kamerasicht (ein/aus)

[Strg] + [L]

Navigationskarte

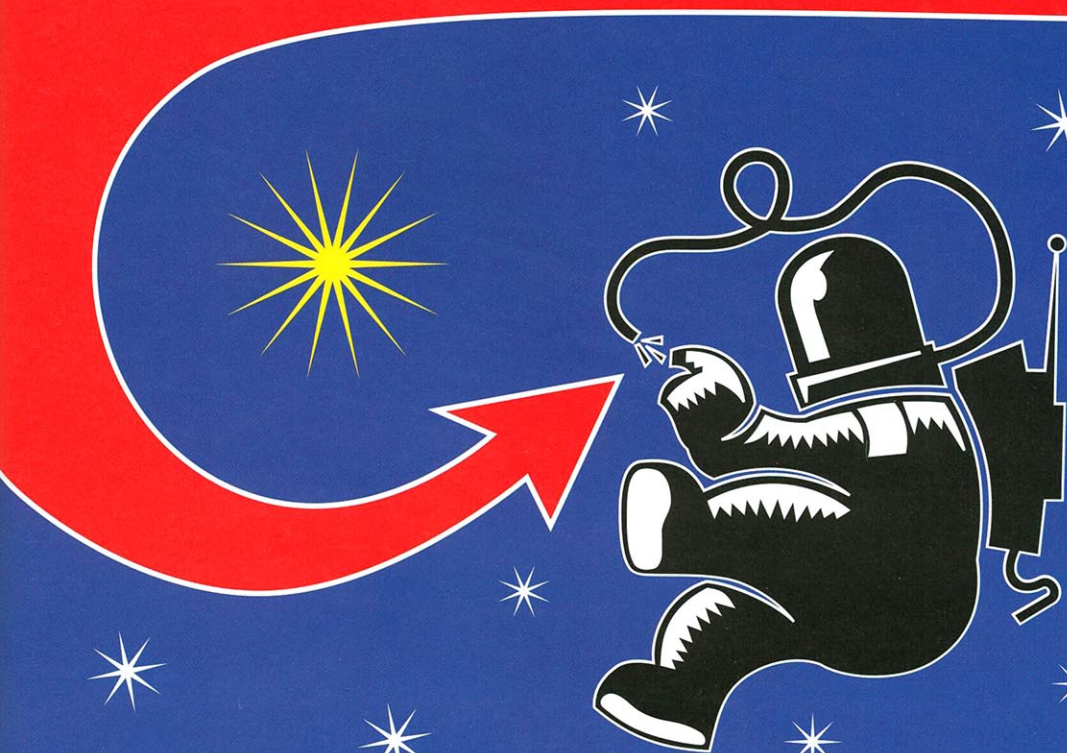
Karte aufrufen	[N]
Karte verlassen	[ESC]
Blickwinkel verändern	[↑] [↓] [→] [←]
Vergrößern	[U]
Verkleinern	[+]
Raster auf Ihr Schiff zentrieren	[C]
Ziele anzeigen	[T]
Sterne an/aus	[S]
Raster an/aus	[G]
Hintergrund an/aus	[B]

Spieleinstellungen

Durch »Hotspots« wechseln	[Tab] / [Shift] [Tab]
Spiel beenden	[Alt] + [X]
VGA (double buffer)	[Alt] + [1]
VGA (triple buffer)	[Alt] + [2]
SVGA (double buffer)	[Alt] + [3]
SVGA (triple buffer)	[Alt] + [4]
Gamma-Korrektur	[Strg] + [→] / [←]
Joystick kalibrieren	[Alt] + [C]
Musik an/aus	[Alt] + [M]
Toneffekte an/aus	[Alt] + [S]
Optionsmenü ein/aus	[Alt] + [O]
Musik lauter/leiser	[Alt] + [↑] / [↓]
Toneffekte lauter/leiser	[Strg] + [↑] / [↓]

Hatten Sie bei einem Spiel schon einmal

PROBLEME?!



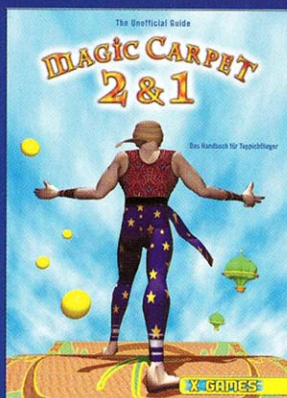
Wir retten Sie!

Spielebücher für diese und andere Galaxien

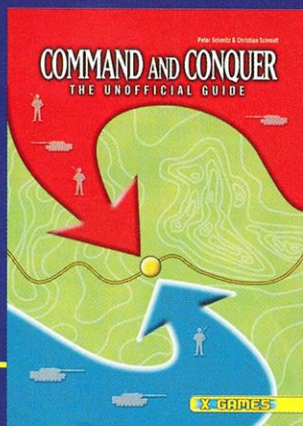
X GAMES

X GAMES

HAUF MICH. **KULT!** COOL!



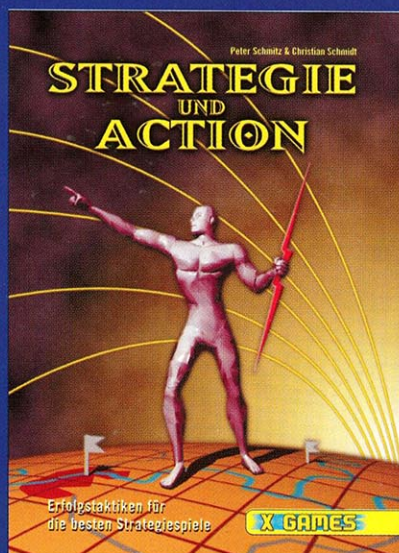
Magic Carpet 2 & 1
The Unofficial Guide
Werner Schwellinger
Nostalgiker oder Magic Carpet-2-Spieler, für
Ihr 3D-Flugabenteuer brauchen Sie dieses
Buch, um garantiert auf dem Teppich zu
bleiben: viele Karten, die Enthüllungen aller
versteckten Reiche und zahlreiche Tips und
Tricks helfen Ihnen durch diesen Action-Knüller.
1996, 128 Seiten
ISBN 3-8272-9002-3
DM 19,80/6S 147,-/sFr 19,80



Command and Conquer
P. Schmitz/Ch. Schmidt
DIE Herausforderung für alle Strategen!
Wenn Sie in diesem Kultspiel bestehen
möchten, brauchen Sie bestimmt die Tips
und Tricks aus diesem Buch.
1995, 128 Seiten
ISBN 3-8272-9000-7
DM 19,80/6S 147,-/sFr 19,80

PC-SPIELE OPTIMAL AUSTRICKSEN!

VON FÜHRENDEN SPIELEFREACKS EMPFOHLEN!



LÖSUNGEN,
TIPS & TRICKS!

ALLES IN FARBE
VIELE SCREENS

FÜR DENKER

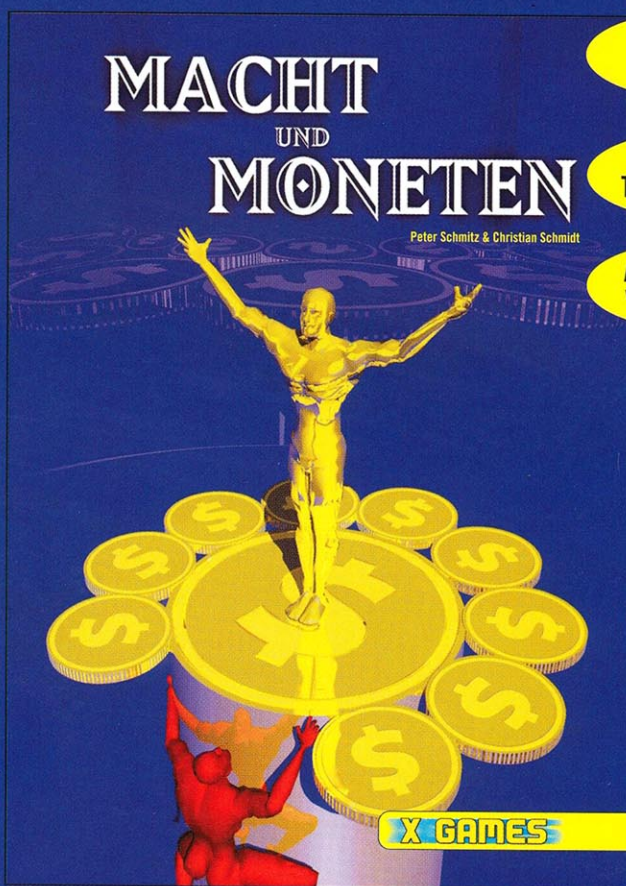
**CYBER
TACTICS**

Strategie und Action
P. Schmitz/Ch. Schmidt
Das Buch für alle begeisterten Taktiker, Strategen und Action-
Fans. Hier werden die besten Spiele besprochen und jede Menge
guter Tips und Tricks für erfolgreiche Eroberungen gegeben. U. a.
zu X-COM Terror from The Deep, Master Of Magic, Crusade, Perfect
General 2, Colonization, Battle Isle III, Command & Conquer.
1995, 160 Seiten
ISBN 3-8272-5012-9
DM 24,80/6S 184,-/sFr 22,80

X GAMES

MACHT UND MONETEN

Peter Schmitz & Christian Schmidt



KULT!

**LÖSUNGEN,
TIPS & TRICKS!**

**ALLES IN FARBE
VIELE SCREENS**

Macht & Moneten

Strategien zum Erfolg

P. Schmitz / C. Schmidt

Gewinn und Erfolg bei den bekanntesten Wirtschaftssimulationen, Aufbau- und Denkspielen garantiert Ihnen dieser ausgezeichnete Strategieführer. Besprochen werden u.a. Capitalism, Network\$, SimTower, Die total verrückte Rallye, Der Meister, PowerHouse.

122 Seiten, komplett in Farbe

ISBN 3-8272-9003-1

DM 24,80/öS 184,-/sFr 22,80



HER MIT DER KOHLE!

X GAMES

VOLLER DURCHBLICK

SCHÄTZE



Adventures

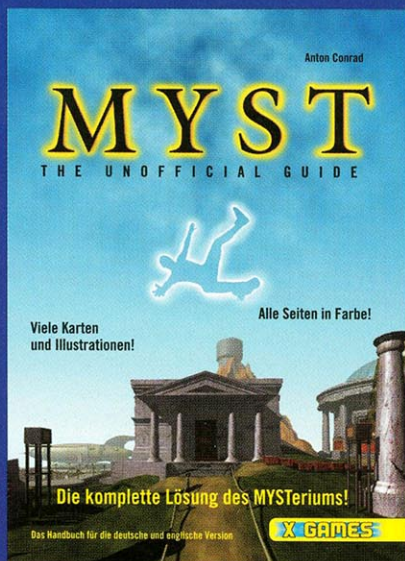
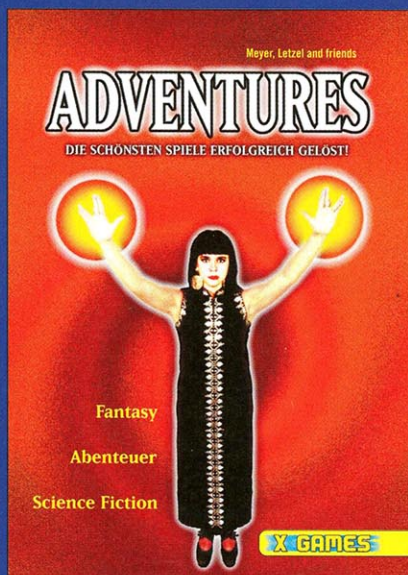
R. Meyer/S. Letzel and friends

Lösungen zu den schönsten Adventures in einem Band! Simon The Sorcerer II, Space Quest 6, Woodruff And The Schnibble Of Azimuth, Lost Eden, Vollgas (Full Throttle), Flight of the Amazone Queen, Kings Quest 7 ect.

1995, 180 Seiten

ISBN 3-87791-764-X

DM 24,80/6S 184,-/sFr 22,80



MYST - The Unofficial Guide

Anton Conrad

Für die deutsche und englische Version, für Windows und Mac, für jeden Spieler-Typ der richtige Lösungsweg: Frage und Antwort, Geschichte, Schritt für Schritt und viele Karten.

1995, 168 Seiten

ISBN 3-87791-791-7

DM 24,80/6S 184,-/sFr 22,80



X GAMES

KULT!

**LÖSUNGEN,
TIPS & TRICKS!**

**ALLES IN FARBE
VIELE SCREENS**

Star Trek - The Next Generation

A Final Unity

The Unofficial Guide

Richard Eisenmenger

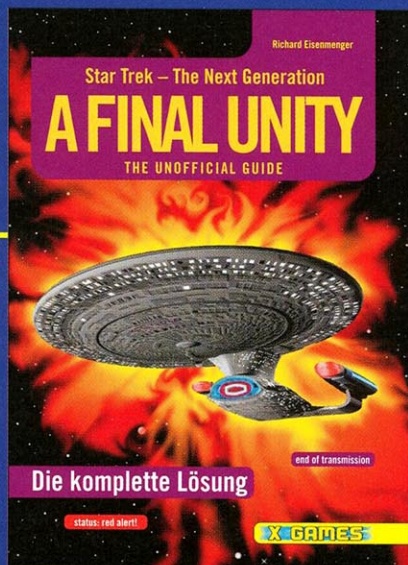
Sie hat der Spielvirus von Star Trek »A Final Unity« befallen? Sitzen Sie Tag und Nacht am PC, um eine Mission nach der anderen zu erfüllen? Sie sollten sich hier die Tips vom Profi-Trekkie holen, wenn Sie Hilfe brauchen. Sie brauchen das Log-Buch, wenn Sie bis zur letzten Mission durchhalten wollen!

1995, 128 Seiten

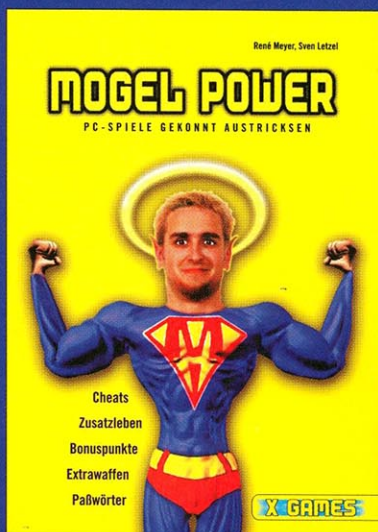
ISBN 3-87791-773-9

DM 19,80/6S 147,-/sFr 19,80

**FOR
TREKKIES**



KEINER TRICKST BESSER!



**FIESE
CHEATS!**

HEHE!

Mogel Power

R. Meyer/S. Letzel

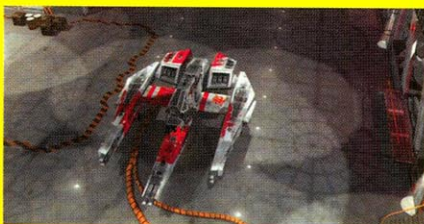
Das aktuellste Spiele-Mogel-Buch für alle PC-Spieler! Alle Cheats, Patches, Paßwörter, die Sie brauchen, um Ihre Lieblingsspiele erfolgreich auszutricksen und den Spielerfolg zu manipulieren.

1995, 208 Seiten

ISBN 3-8272-5007-2

DM 19,80/6S 147,-/sFr 19,80

Im CompuServe-Forum des
Markt&Technik-Verlages (GO GERMUT)
und unter der Internet-Adresse
<http://www.mut.com> finden Sie weitere
Informationen zu X-Games.



X GAMES

WING4 COMMANDER 4

Ihr persönliches Pilotenhandbuch zum großartigen 4. Teil des Kultspiels! Neben der Beschreibung aller Missionen gibt es viele Zusatz-Informationen, die weder im Software-Handbuch noch im Spiel selbst erklärt werden: geheime technische Daten über Schiffe und Waffen und viele versteckte Funktionen. Die Autoren, erfahrene, gestählte Wing-Commander-Profis, zeigen Ihnen außerdem die besten Tricks und geben ausgezeichnete Taktiktips für alle Situationen.

Im Buch :

- Lösungstips zu den Schlüsselmissionen
- Beschreibung aller Missionen und Entscheidungen
- Spieltips und -tricks
- Geheime Daten über Schiffe, Waffen und Gegner
- Versteckte Funktionen
- Taktiktips
- Cheat

ISBN 3-8272-9005-8



0 2 4 9 5



9 783827 290052

DM 24,95

öS 185,-

sFr 23,-