

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

STAR WARS™
X-WING™
ALLIANCE™

VON LAWRENCE HOLLAND



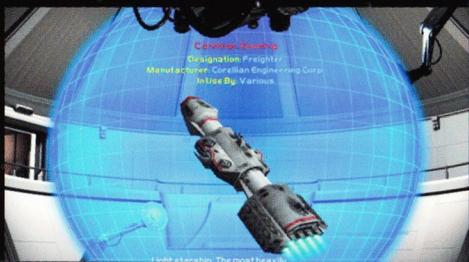
H A N D B U C H



INHALTSVER

EINLEITUNG	4
LADEANWEISUNG	8
PROBLEME BEI DER INSTALLATION	10
SPIEL STARTEN	10
DAS STARTMENÜ	10
SCHNELLSTART	11
FAMILIENTRANSPORTER	12
MISSIONSBESPRECHUNG	13
HANGAR	14
STEUERUNG DER SCHIFFE	14
SCHUBKONTROLLEN	14
COCKPIT UND HUD	15
SENSOREN	15
LADERATEN	16

MULTIFUNKTIONS-DISPLAY (MFD)	18
MULTIGEFECHTSMONITOR (CMD)	19
ZIELE ERFASSEN	20
DAS FADENKREUZ	20
IDENTIFIZIEREN UND ÜBERPRÜFEN VON	
SCHIFFEN UND FRACHT	21
GESCHÜTZE UND LEINKWAFFEN	21
BEDIENUNG DER GESCHÜTZTÜRME	22
STRAHLENWAFFEN	23
STÖRSYSTEME	23
SCHILDE	23
DOCKEN UND AUFNEHMEN	
VON GEGENSTÄNDEN	24



R Z E I C H N I S

FUNKSPRÜCHE/ANWEISUNGEN AN DIE
FLÜGELMÄNNER 24
KARTE 26
MISSIONSENDE 27
AUSZEICHNUNGEN UND
BEFÖRDERUNGEN 28
DIE HAUPTHALLE DES
CALAMARI-KREUZERS 28
TECH-DATENBANK 29
PILOTENTRAININGSZENTRUM 30
TASTATURBEFEHLE 31
ALLGEMEINE OPTIONEN 36
GRAFIKOPTIONEN
SOUNDOPTIONEN 39

STEUERUNGSOPTIONEN 40
NETZWERKOPTIONEN 41
KAMPFSIMULATOR 42
SCHNELLE RAUMSCHLACHT 44
EIN PAAR TIPS 47
RAUMKAMPF IM
MEHRSPIELER-MODUS 48
GLOSSAR DER INTERNETBEGRIFFE 64
KUNDENSERVICE 67
CREDITS 68
SOFTWARELIZENZ 73



E I N L E I T U N G

Die wachsende Sympathie, die der Rebellion in weiten Teilen der Galaxis entgegenbricht wird, hat das Imperium dazu gezwungen, sich neu zu formieren. Immer mehr Planeten und Zivilisationen werden in diesen großen Konflikt hineingezogen. Selbst viele erfolgreiche Unternehmen, von kleinen Familienbetrieben bis hin zu großen Konzernen, können sich immer seltener auf ihre Neutralität berufen. Eine dieser Familien

sind die Azzameen, Besitzer einer kleinen, aber erfolgreichen Frachtgesellschaft. Immer wieder müssen sie in mühevollen Kämpfen ihre Position gegen rivalisierende Familien, organisierte Verbrecherbanden und vom Imperium finanzierte Kopfgeldjäger verteidigen. Sie leben in einer Welt, in der Bestechung, Korruption, Betrug und Diebstahl zur Tagesordnung gehören, und in der die Familienehre über allem steht.



IN X-WING ALLIANCE WERDEN SIE ALS DER JÜNGSTE SOHN DER AZZAMEEN, HANDELS-, SCHMUGGEL- UND SPIONAGEMISSIONEN FLIEGEN. SIE WERDEN IHREN TEIL DAZU BEITRAGEN, DIE FIRMA UND IHRE FAMILIE DAVOR ZU SCHÜTZEN, VON IHREN RIVALEN, DEN VIRAXO, ÜBERNOMMEN ZU WERDEN. ANGEFÜHRT VON DEM PATRIARCHEN K'ARMYN VIRAXO, SAHEN DIE VIRAXO IN DEN

AZZAMEEN SCHON IMMER UNERWÜNSCHTE KONKURRENTEN, UND SIE KÖNNTEN DURCHAUS DAZU BEREIT SEIN, DIE POLITISCH VERWORRENE LAGE IN DER GALAXIS AUSZUNUTZEN, UM DEN KONFLIKT ESKALIEREN ZU LASSEN.

VIEL GLÜCK, AZZAMEEN...
SIE WERDEN ES BRAUCHEN!



Ihre Familienmitglieder

Tomaas Azzameen Ihr Vater ist seit Gründung der Familien-Frachtgesellschaft, Twin Suns Transport Services, ihr Leiter; gleichzeitig steht er der Familie vor. Seine Entscheidungen trifft er normalerweise auf der Grundlage ruhiger und durchdachter Überlegungen. Sein Erfolg in der Expansion seines Familienunternehmens hat die Rivalität von Viraxo Industry, einer wenig vertrauenswürdigen Frachtgesellschaft, die Verbindungen zum Imperium unterhält, herausgefordert.

Antan Azzameen Ihr Onkel hat die Frachtgesellschaft zusammen mit Ihrem Vater gegründet. Er versucht alles, um die Familie aus dem galaktischen Konflikt herauszuhalten. Vor allem, nachdem sie auf Hoth dem Imperium nur knapp entkommen konnten, bemüht er sich nach Kräften, um mögliche Vergeltungsmaßnahmen seitens des Imperiums abzuwenden. Er steht auf dem Standpunkt: „Meine erste und wichtigste Sorge gilt der Familie. Es ist nicht gut, sich in den Machtkampf zwischen dem Imperium und der Rebellion einzumischen. Unsere einzigen Feinde sind die Viraxo.“

Galin Azzameen Ihr ältester Bruder und dement-sprechend derjenige, der das Familienunternehmen einmal übernehmen wird. Er war schon immer der Ruhige und Brillante unter den Geschwistern und ist dazu bestimmt, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten. Aufgrund seines starken Empfindens für Recht und Ordnung sympathisiert er stark mit der Rebellion.

Emon Azzameen Emon ist Ihr anderer Bruder und steht an zweiter Stelle der Erbfolge. Er ist ein erfahrener Pilot, dessen Jähzorn manchmal Auswirkungen auf seine Urteilskraft hat. Wenn es irgendwo Streit gibt, ist Emon vermutlich darin verwickelt. Aeron sagte einmal: „Emon zieht Ärger an, wie das Licht die Motten, und er würde es auch gar nicht anders haben wollen.“

Aeron Azzameen Ihre ältere Schwester ist als eine brillante Computerexpertin bekannt, die sich auf das Eindringen in fremde Systeme spezialisiert hat. Sie ist für neue Ideen und Ansichten offen, kann aber, wenn sie eine feste Meinung hat, sehr starrköpfig sein. Olin Garn ist der Einzige, außerhalb der Familie, der ihr sensibles und sorgendes Naturell kennengelernt hat. Innerhalb der Familie waren Sie aber schon immer ihr Liebling.



TOMAAS AZZAMEEN



ANTAN AZZAMEEN



GALIN AZZAMEEN



EMON AZZAMEEN



AERON AZZAMEEN

Freunde der Familie

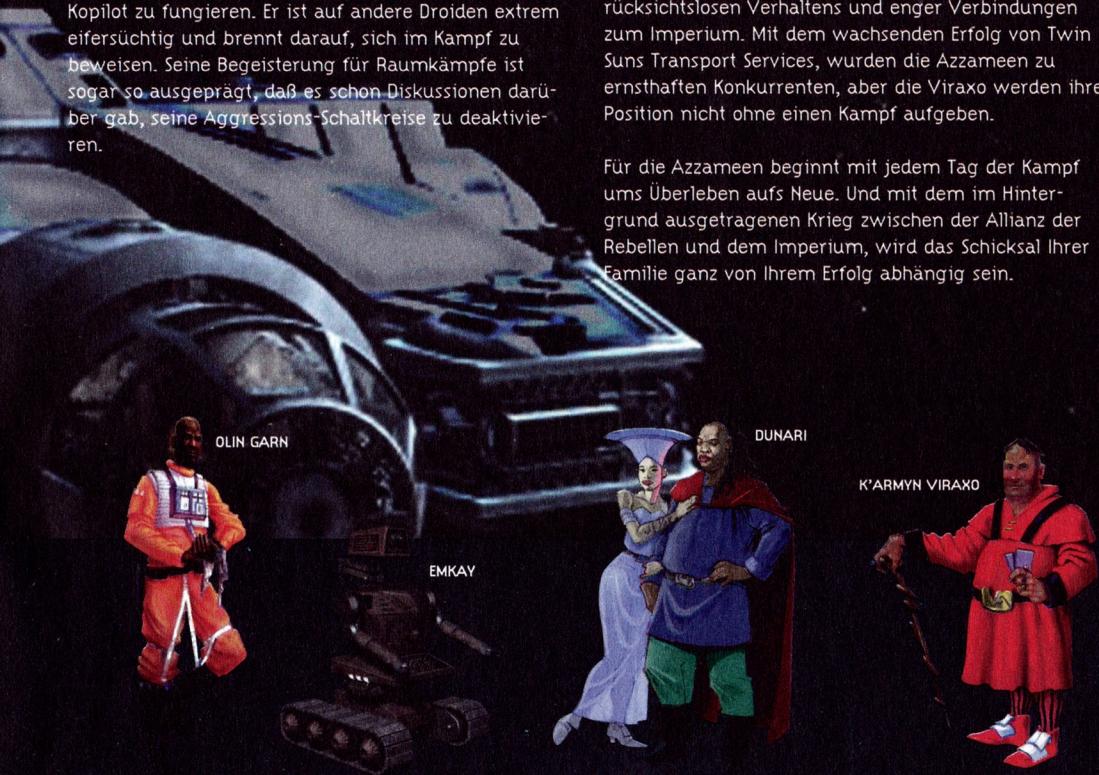
Olin Garn Bevor er sich der Rebellion angeschlossen hatte, war Olin ein erfahrener Frachterpilot und nebenbei Kopfgeldjäger. Während er für die Azzameen arbeitete, wurde er Aerons enger Freund und Vertrauter. Es hat nicht lange gedauert, bis die gesamte Familie ihn als einen der ihren ansah.

Emkay Er ist ein stark modifizierter Kalibac Industries MK-09 Wartungsdroide. Seine internen Modifikationen erlauben es ihm, leichte bis mittelschwere Schiffe, darunter auch Raumjäger, zu warten und als Ihr Pilot oder Kopilot zu fungieren. Er ist auf andere Droiden extrem eifersüchtig und brennt darauf, sich im Kampf zu beweisen. Seine Begeisterung für Raumkämpfe ist sogar so ausgeprägt, daß es schon Diskussionen darüber gab, seine Aggressions-Schaltkreise zu deaktivieren.

Dunari Ein enger Freund und früherer Geschäftspartner Ihres Vaters. Dunari ist derzeit Alleineigentümer eines der berüchtigsten Kasinos der Galaxie. Obwohl er oft mit fragwürdigen Waren handelt, besteht kein Zweifel über seine Loyalität gegenüber den Azzameen.

K'Armyne Viraxo Familienoberhaupt der Viraxo-Familie und Leiter der Frachtgesellschaft Viraxo Industries. Viraxo ist jemand, den man nicht zum Feind haben sollte, und die Azzameen gehören nicht gerade zu seinen Freunden. Die Viraxo dominieren seit Jahren die Handelsrouten, vorwiegend auf Grund ihres rücksichtslosen Verhaltens und enger Verbindungen zum Imperium. Mit dem wachsenden Erfolg von Twin Suns Transport Services, wurden die Azzameen zu ernsthaften Konkurrenten, aber die Viraxo werden ihre Position nicht ohne einen Kampf aufgeben.

Für die Azzameen beginnt mit jedem Tag der Kampf ums Überleben aufs Neue. Und mit dem im Hintergrund ausgetragenen Krieg zwischen der Allianz der Rebellen und dem Imperium, wird das Schicksal Ihrer Familie ganz von Ihrem Erfolg abhängig sein.





Ladeanweisungen

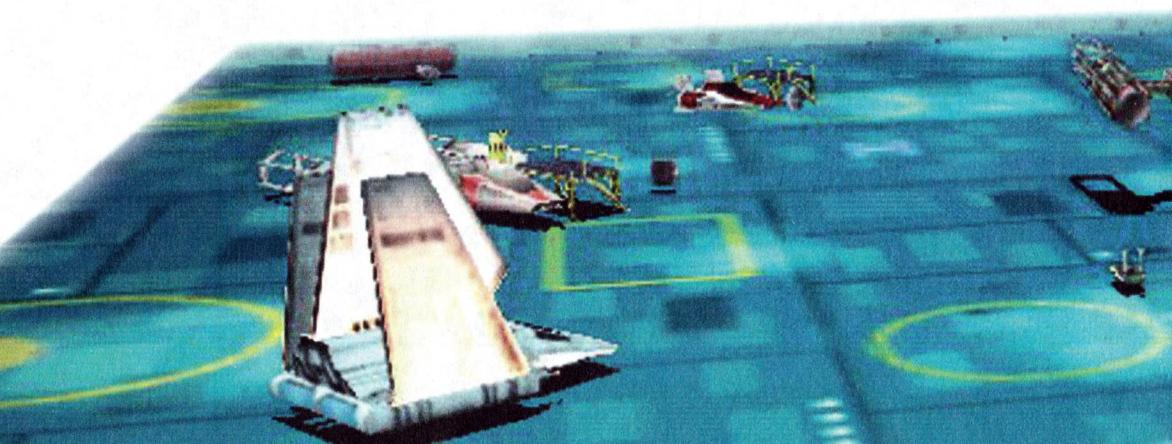
Installation von **X-Wing Alliance** auf Ihrem PC:

- 1 Beenden Sie vor der Installation alle aktiven Programme.
- 2 Legen Sie die **X-Wing Alliance** CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
- 3 Das X-Wing Alliance Installationsmenü erscheint.

Sollten Sie die Autostart-Funktion deaktiviert haben, müssen Sie das Installationsmenü manuell starten, indem Sie zunächst auf das Arbeitsplatz-Icon und anschließend auf das CD-ROM-Icon doppelklicken. Das Installationsmenü wird gestartet, indem Sie die Datei **Alliance.exe** mit einem Doppelklick aufrufen.

Das Installationsmenü beinhaltet folgende Optionen:

- **X-Wing Alliance installieren** Installiert das Spiel auf Ihrer Festplatte.
- **Readme & Leitfaden zur Fehlerbehebung** Diese Dokumente geben Ihnen die aktuellsten Informationen zum Spiel, daher empfehlen wir Ihnen dringend, diese Dokumente sorgfältig zu lesen. Den Leitfaden zur Fehlerbehebung sollten Sie sich durchlesen, wenn Sie weitere Tips zur Installation oder zur Fehlerbehebung erhalten möchten. Außerdem können Sie sich von dort aus die Lizenzvereinbarungen anzeigen lassen und DirectX 6 installieren.



- **Computer überprüfen** Überprüft Ihr System. So können Sie feststellen, ob es die Systemvoraussetzungen erfüllt.
 - **Zurück zu Windows** Sie kehren zu Windows zurück.
- 4 Um das Spiel zu installieren, müssen Sie auf die Schaltfläche "X-Wing Alliance installieren" klicken. Folgen Sie anschließend den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- 5 Wählen Sie nun die Installationsgröße: Minimal- oder Vollinstallation. (Für den Mehrspielermodus müssen Sie die Vollinstallation wählen.)
- 6 Als nächstes müssen Sie das Verzeichnis bestimmen, in das X-Wing Alliance installiert werden soll. Vorgegeben ist: C:\Programme\LucasArts\XWingAlliance. Wenn Sie einen anderen Ordner vorziehen, geben Sie einfach nur das gewünschte Laufwerk und Verzeichnis ein.
- 7 Anschließend werden Ihnen mehrere Shortcuts angezeigt, die das Installationsprogramm für Sie im Startmenü anlegen möchte. Shortcuts erleichtern es Ihnen, das Spiel zu starten. Deaktivieren Sie die Schaltflächen der Shortcuts, die nicht erstellt werden sollen.
- 8 Das Setup erstellt für die Programmsymbole einen X-Wing Alliance Ordner. Klicken Sie auf WEITER, um den Ordner

(Startmenü\Programme\LucasArts\XwingAlliance) zu wählen. Wenn Sie einen anderen Ordner vorziehen, geben Sie einfach das gewünschte Zielverzeichnis ein und klicken die WEITER-Schaltfläche an.

9 Danach haben Sie die Möglichkeit, einen Shortcut auf Ihrem Desktop zu erstellen und die Readme-Datei einzusehen.

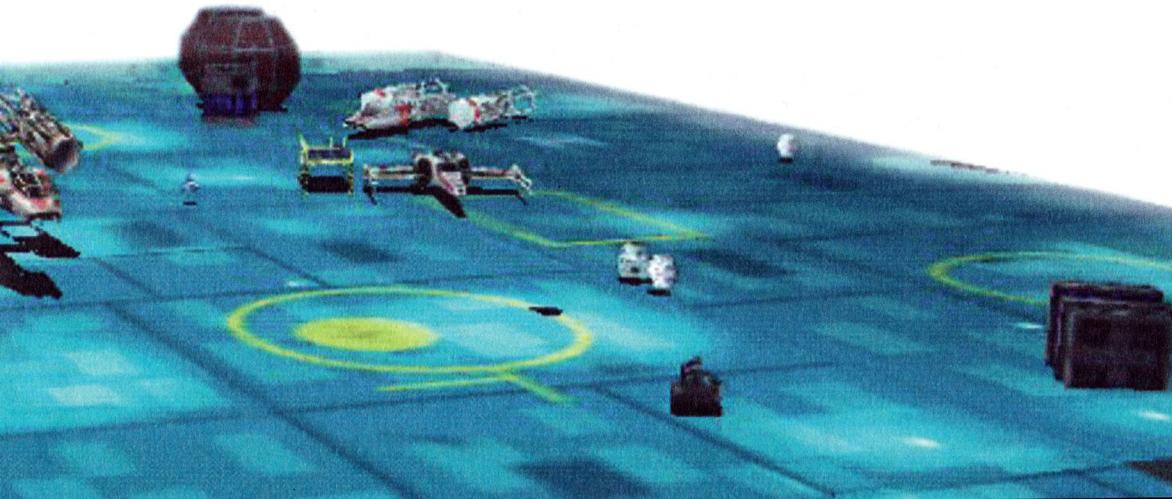
10 Wenn Sie mit einem Joystick spielen möchten, sollten Sie diesen nun kalibrieren.

11 Sobald das Spiel erfolgreich installiert worden ist, erscheint ein Bildschirm mit der Nachricht "Setup abgeschlossen".

12 Nachdem das Spiel eingerichtet worden ist, haben Sie die Möglichkeit, DirectX 6.0 zu installieren. Sollte sich DirectX 6.0 oder eine neuere Version bereits auf Ihrem Computer befinden, ist die entsprechende Schaltfläche deaktiviert, so daß Sie das Spiel umgehend starten können. Sobald Sie auf die Schaltfläche BEENDEN klicken, wird der Installationsvorgang abgeschlossen.

13 Sie können sich nun auf Wunsch elektronisch registrieren lassen. (Dazu müssen Sie über einen Internet Provider mit dem Internet verbunden sein.)

14 Nun können Sie X-Wing Alliance spielen.



Probleme bei der Installation

Wenn Probleme bei der Installation des Spiels auftreten, lesen Sie sich bitte zunächst den Leitfaden zur Fehlerbehebung durch. Dort finden Sie weitere Informationen:

- 1 Legen Sie die **X-Wing Alliance** CD ein, und doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatz Icon.
- 2 Doppelklicken Sie anschließend auf das Icon des CD-ROM-Laufwerks. Damit beginnt die Installation. Sollte das Installationsmenü nicht gestartet werden, erscheint automatisch ein Fenster, indem Sie nur noch auf die Datei "Alliance.exe" doppelklicken müssen.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Readme & Leitfaden zur Fehlerbehebung** und anschließend auf **Leitfaden zur Fehlerbehebung**.

Spiel starten

1 Legen Sie die **X-Wing Alliance** CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
Das **X-Wing Alliance** Installationsmenü erscheint automatisch, sofern Sie die Autostart-Funktion nicht abgeschaltet haben.

2 Wenn die Autostart-Funktion deaktiviert ist und das Installationsmenü nicht erscheint, müssen Sie die Datei **ALLIANCE.EXE** in dem Verzeichnis starten, in dem Sie das Spiel installiert haben. Wahlweise können Sie diese Datei auch von der CD aus starten.

Das Startmenü wird aufgerufen, sobald Sie entweder die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, auf das CD-ROM-Icon doppelklicken, **X-Wing Alliance** aus dem Startmenü starten oder die Datei **Alliance.exe** starten.

3 Sollten Sie **X-Wing Alliance** zum ersten Mal starten, wählen Sie bitte im Installationsmenü die Option "Piloten" aus, um einen neuen Piloten zu erschaffen.

4 Wählen Sie im Startmenü **X-Wing Alliance** spielen, um das Spiel zu starten.

DAS STARTMENÜ

Das **X-Wing Alliance** Startmenü bietet folgende Optionen:

- **X-Wing Alliance spielen** Startet das Spiel.
- **Piloten:** Hier können Sie einen neuen Piloten erstellen, löschen oder einen anderen laden. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Neuen Piloten erstellen", wenn Sie einen neuen Piloten erstellen möchten, geben Sie einen Namen ein und klicken anschließend auf OK. Wenn Sie einen Piloten laden möchten, den Sie zuvor bereits erstellt haben, müssen Sie auf die Schaltfläche "Pilot laden" klicken. Möchten Sie einen Piloten löschen, klicken Sie lediglich auf die entsprechende Schaltfläche.
- **Hardware konfigurieren** Diese Option erlaubt es Ihnen zu überprüfen, ob Ihr System die Minimalanforderungen des Spiels erfüllt. Außerdem können Sie hier den Joystick kalibrieren.
- **On-Line-Optionen und Dokumentation** Hier können Sie sich Tips für die Installation und zur Fehlerbehebung in der Readme-Datei sowie im Leitfaden zur Fehlerbehebung durchlesen. Wenn Sie Zugang zum Internet haben, können Sie die LucasArts Internet-Seite besuchen.



- **X-Wing Alliance deinstallieren** Entfernt das Spiel von Ihrem Rechner.
- **Zurück zu Windows** Sie kehren zu Windows zurück.

Spielbeginn

STEUERUNG

Benutzen Sie Ihre Maus, um sich durch die Spielmenüs zu bewegen. Die Optionen werden durch Drücken der linken Maustasten ausgewählt. Wir empfehlen Ihnen, einen Joystick zu benutzen, während Sie Ihre Missionen fliegen.

SCHNELLSTART

Um sofort mit der ersten **X-Wing Alliance** Mission zu beginnen, müssen Sie:

1. Ihren Piloten erschaffen, dann starten Sie das eigentliche Spiel, wie oben beschrieben.
2. Nach dem Vorspann fangen Sie im Familienunternehmen an. Klicken Sie auf den Droiden Emkay, um Ihre erste Missionsbeschreibung zu erhalten.
3. Nachdem das Briefing beendet ist, klicken Sie auf die Schaltfläche "Zum Hangar", der in der rechten unteren Ecke des Bildschirms zu finden ist.
4. Sie befinden sich daraufhin im Cockpit der "Sabra", eines leichten corellianischen Frachters des Typs YT 1300. Drücken Sie die **LEERTASTE**, um den Hangar zu verlassen. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um sich mit den Funktionen des Joysticks vertraut zu machen. (Details dazu finden Sie unter "Steuerung Ihres Schiffes" auf Seite 14.)
5. Benutzen Sie folgende Schubkontrollen, um Ihre Geschwindigkeit zu regulieren:



Stop



1/3 Schub

(Sorgt zugleich für die bestmögliche Wenderate)



2/3 Schub (Mittelmäßige Wenderate)



Backspace Voller Schub (Schlechte Wenderate)

6. Während einer Mission ist es ratsam, Aerons und Emkays Anweisungen genau zu befolgen. Nehmen Sie den Frachtbehälter Xi 1 (nicht Xi 2) in die Zielerfassung und holen Sie ihn an Bord. Sie müssen sich dem Behälter bis auf 0,2 km nähern, bevor Sie **SHIFT+P** drücken. Nun folgen Sie Aeron zur Hyperbole "Zur Harlekin Station". Wenn Sie sich ihr bis auf 0,5 km genähert haben, drücken Sie die **LEERTASTE**, um den Hyperraumantrieb zu aktivieren.

7. Sobald Sie dort ankommen, folgen Sie CORT Selu und schauen Sie Aeron dabei zu, wie sie ihre Fracht abliefer, dann liefern Sie Ihre ab. Um den automatischen Andockprozeß zu beginnen, nehmen Sie die Station in die Zielerfassung und drücken **SHIFT+D**. Dazu dürfen Sie nicht mehr als 1,0 km entfernt sein.

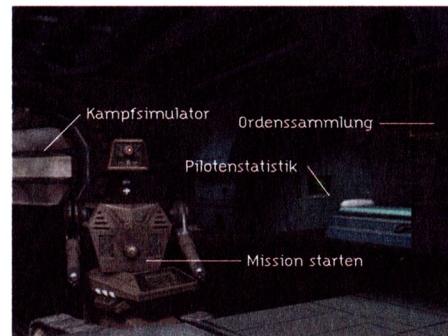
8. Sobald beide Behälter abgeliefert wurden, erscheinen zwei Schiffe der Viraxo, um die Harlekin-Station anzugreifen. Sie sollten Kurs auf sie nehmen, um sie abzufangen. Sobald Sie in Schußweite kommen, werden sie den Kampf beginnen. Das einzige, was Sie tun müssen, um die beiden zum Rückzug zu zwingen, ist, jeden von Ihnen anzugreifen. Versuchen Sie gar nicht erst, Sie zu zerstören, da sie in dem Moment, in dem Sie das Feuer eröffnen, in den Hyperraum springen werden.

9. Sobald sich die Viraxo in Sicherheit gebracht haben, sollten Sie damit beginnen, die Vorräte abzuholen, wegen denen Sie gekommen sind. Aeron wird Chi 2 (den Behälter mit dem Kühlmittel) an Bord nehmen. Sie müssen Pi 3 (den Behälter mit den Treibstoffzellen) aufnehmen. Dann machen Sie den Sprung durch den Hyperraum zurück nach Hause und liefern Ihre Fracht ab. Wiederum ist es besser, wenn Sie Aeron zuerst ihre Waren abliefern lassen.

10. Nachdem beide Frachtbehälter abgeladen wurden, war Ihre Mission erfolgreich, und Sie können zum Hangar zurückkehren. Da Sie gerade erst Ihre Fracht auf der Hangar-Plattform abgeliefert haben, drücken Sie einfach die **LEERTASTE**, um den automatischen Landevorgang zu beginnen.

Familientransporter

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, gelangen Sie und Emkay mit dieser Option in einen Raum an Bord des Familientransporters der Azzameen.



AZZAMEEN FAMILIENTRANSPORTER

In diesem Raum haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten, die Sie mit Hilfe der Maus aktivieren können:

- **Mission starten** Dies startet die erste von mehreren Missionen, die Sie als Mitglied der Azzameen Familie fliegen können (siehe unten).
- **Kampfsimulator** Im Kampfsimulator können Sie Missionen nochmals fliegen, die Sie bereits bestanden haben, ein Multiplayer-Spiel starten oder ein schnelles Raumgefecht entwerfen.
- **Pilotenstatistiken** Klicken Sie hierauf, um sich die Daten jedes Piloten anzusehen. Sie können auch eMails lesen, die über das Allianz.reb Netzwerk gesendet wurden. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger auf die Pfeile in der unteren linken Ecke, und klicken Sie dann auf einen Pfeil Ihrer Wahl.
- **Schlachtstatistik** Zeigt die Statistiken der Kämpfe an, die Sie für die Allianz ausgefochten haben. Das beinhaltet die Gesamtpunktzahl, Anzahl der Abschüsse, unterstützte Abschüsse und verlorene Schiffe. Es zeigt auch an, wie lange es dauert, bis der nächste Platz der Rangliste erreicht ist.
- **Azzameen-Missionsstatistik** Zeigt die Statistiken der Kämpfe an, die Sie für Ihre Familie geflogen sind.
- **Simulatorstatistik** Zeigt Ihre Leistung in simulierten Missionen. Sie können im Kampfsimulator nur erfolgreich beendete Missionen fliegen.

- **eMail abrufen** Hier können Sie Nachrichten der Azzameen sowie Informationen aus der gesamten Galaxie abrufen.

Bewegen Sie den Mauszeiger entweder auf die Betreffzeile oder den Absender der Nachricht, und klicken Sie ihn an, um die Nachricht zu lesen.

- **Souvenirs** Klicken Sie auf ein beliebiges Souvenir, das sich in diesem Raum befindet, um es aus der Nähe betrachten zu können.

- **Uniform** Sobald Sie sich der Rebellion angeschlossen haben, klicken Sie auf Ihre Uniform, um zu sehen, welchen Rang Sie bekleiden.

- **Ordenssammlung** Zeigt die Orden, die Ihrem Piloten von der Allianz der Rebellen verliehen wurden.

Nachdem Sie der Allianz beigetreten sind, wird eine neue Option an die Stelle der Kampfsimulator-Option treten:

- **Zurück zum Calamari-Kreuzer** Damit gelangen Sie zur Haupthalle des Calamari-Kreuzers, eine Art "Kommandozentrale", von wo aus Sie Zugriff auf die meisten Spieloptionen haben.

Missionsbesprechung

Durch Anklicken von "Mission starten" erscheint unter der Überschrift "Missionsübersicht" eine kurze Beschreibung Ihrer Mission. Diese Beschreibung wird durch Emkays detaillierte Missionsbesprechung ersetzt, komplett mit Diagrammen und Schritt-für-Schritt-Anleitungen. (Später, wenn Sie Missionen für die Allianz fliegen, werden diese Besprechungen von Ihrem Schiffskommandanten oder Ihrem taktischen Offizier durchgeführt). Sie werden auch in der unteren linken Ecke eine Reihe von Schaltflächen mit folgenden Aufschriften sehen:



- **Missionsübersicht** Hier können Sie die Missionsbeschreibung, die vorher angezeigt wurde, erneut lesen. Wenn Sie diese Option auswählen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Missionskarte", die sich in der linken unteren Ecke befindet, um zu der detaillierten Missionsbeschreibung zurückzukehren.

- **Zurück** Startet die Missionsbeschreibung erneut.

- **Stop** Hält die Missionsbeschreibung an.

- **Weiter** Setzt die Missionsbeschreibung fort.

- **Vor** Überspringt die Seite, die derzeit angezeigt wird. Wenn die Einsatzbesprechung beendet ist, klicken Sie auf diese zwei Schaltflächen in der unteren rechten Ecke:

- **Zurück zum Familientransporter** Wenn Sie diese Mission nicht fliegen wollen, gelangen Sie zurück auf das Schiff der Azzameen. (Später, wenn Sie schon mehrere Missionen für die Familie geflogen sind, wird dort stehen: Zurück zur Haupthalle.)

- **Zum Hangar** Diese Option bringt Sie zu dem Menü, von dem aus Sie Ihre Mission starten können.

Hangar

Nachdem Sie während der Missionsbesprechung die Option "Schiffsauswahl" oder "Zum Hangar" angeklickt haben, gelangen Sie in das Cockpit des für diese Mission vorgeschlagenen Schiffes. Eine Abbildung dieses Schiffes sehen Sie in der Mitte der unteren Bildschirmhälfte. Von hier aus starten Sie Ihre Mission oder wechseln nach Wunsch Ihr Schiff oder Ihre Waffen. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger in verschiedene Richtungen, um sich im Hangar umzuschauen. Mit den **Tasten 1-0** können Sie den Hangar aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Klicken Sie auf die linke Maustaste, um die Sicht zu zentrieren.



In der linken und rechten Ecke sehen Sie zwei Menüs. Drücken Sie auf die **LINKE PFEILTASTE**, um das linke Menü "Hangar" auszuwählen. Drücken Sie die **RECHTE PFEILTASTE**, um das rechte Menü zu aktivieren. Der Rahmen um die Menütitel wechselt seine Farbe, sobald es ausgewählt wurde. Drücken Sie **PFEIL HOCH** und **RUNTER**, um sich durch ein aktivierte Menü zu bewegen. Der markierte Menüpunkt wird hervorgehoben. Drücken Sie die **LEERTASTE**, um den Hangar zu verlassen.

Steuerung der Schiffe

Bewegen Sie Ihren Joystick nach oben, unten, links oder rechts, um die Richtung Ihres Schiffes zu bestimmen. Wenn Sie den zweiten Feuerknopf gedrückt halten, während Sie nach links oder rechts fliegen, wird sich das Schiff nach links oder rechts rollen. Sie können die Einstellungen des Joysticks auch ändern, indem Sie **ESC** drücken. Dadurch gelangen Sie in das Menü "Optionen". Bedenken Sie auch, daß jedes Schiff anders reagiert.

Schubkontrollen

Diese beschleunigen oder vermindern die Geschwindigkeit Ihres Schiffes. Der Schub wird in einer Skala von 0 (kein Schub) bis 100 Prozent (voller Schub) gemessen. Drücken Sie:

1/3 Schub

2/3 Schub

für vollen Schub

um den Schub auf 0 zu setzen

Zur Feinjustierung der Einstellungen können Sie **drücken**, um den Schub zu erhöhen, oder **ß**, um ihn zu reduzieren. Wenn Sie ein Schiff in Ihrer Zielerfassung haben (Siehe auch "Zielerfassung" auf Seite 32 für eine ausführlichere Beschreibung), können Sie die **RETURN-Taste** drücken, um Ihre Geschwindigkeit der des anderen Schiffes anzuleichen.

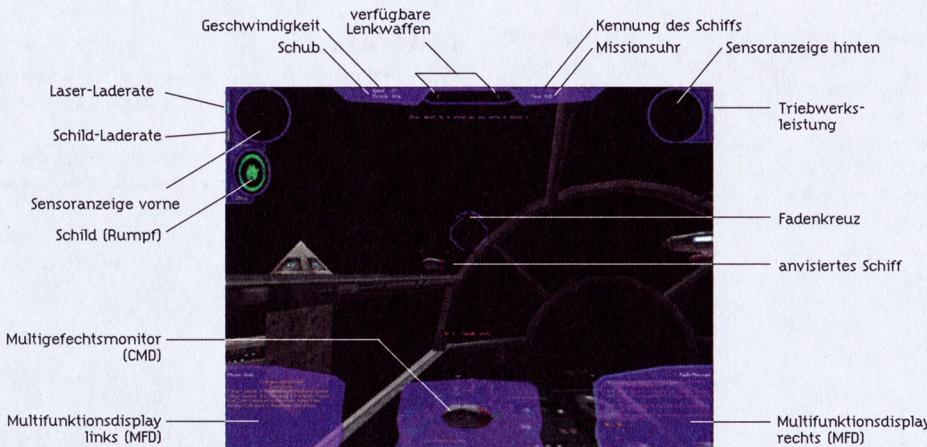
Cockpit und HUD

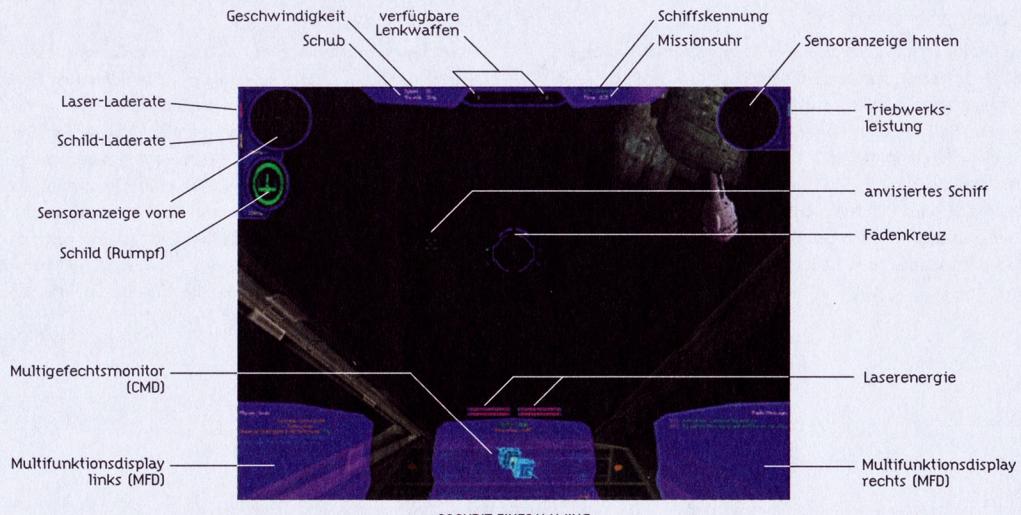
Sie beginnen Ihre Mission in der Cockpit-Sicht. Drücken Sie die Cursortasten auf dem Ziffernblock (2, 4, 6, 8) um aus verschiedenen Winkeln aus Ihrem Schiff zu sehen. Benutzen Sie die / (NB)-Taste, um die externe Kamera zu aktivieren. Drücken Sie dann die * (NB)-Taste, um die Kamera mit Hilfe des Joysticks um das Schiff herum zu bewegen. Siehe auch "Multifunktions-Display" (MFD) und Multigefechtsmonitor (CMD), ab S. 18 für eine detailliertere Beschreibung der Cockpitinstrumente Ihres Schiffes.

Sensoren

In der oberen rechten und linken Ecke jedes Cockpits sehen Sie zwei runde Sensoren. Diese zeigen verbündete und feindliche Schiffe und Objekte in Ihrer Umgebung als Punkte in verschiedenen Kreisen an. Auf dem linken Display sind alle Schiffe und Objekte zu sehen, die sich vor Ihnen befinden, während das rechte Display Schiffe und Objekte anzeigt, die hinter Ihnen fliegen. Je heller der Punkt ist, desto näher ist das Schiff. Wenn Sie ein Schiff in die Zielerfassung nehmen (Siehe "Zielerfassung" auf S.32), wird um einen Punkt herum ein Vierereck zu sehen sein, der den Standort des anvisierten Schiffes anzeigt.

Cockpit und HUD





COCKPIT EINES X-WING

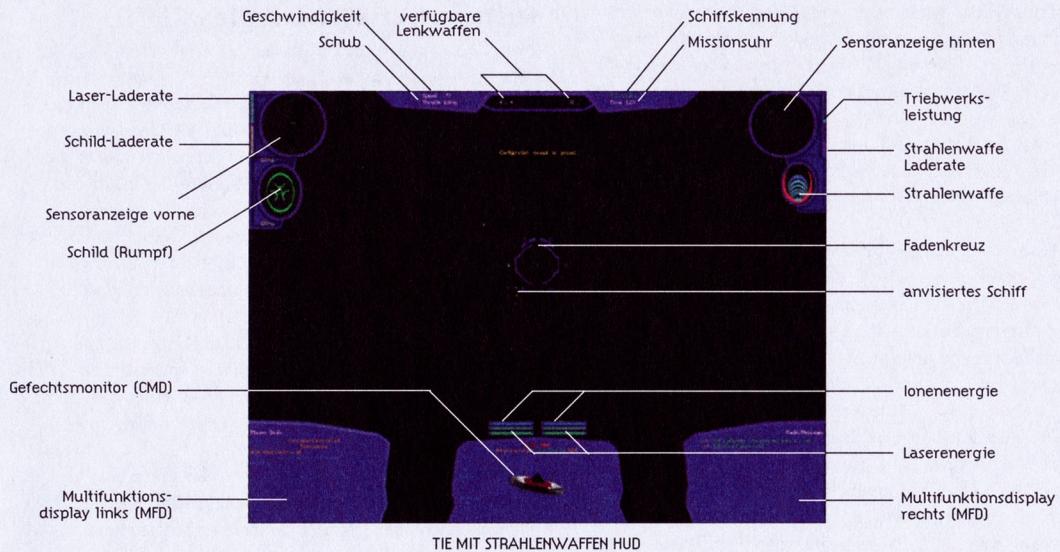
Jeder Punkt ist farblich codiert, um unterscheiden zu können, ob es sich bei dem Objekt, um ein verbündetes, feindliches oder neutrales Objekt handelt. Es gibt folgende Farbcodes:

- **Grün** Schiff der Rebellen
- **Rot** Schiff des Imperiums
- **Lila** Schiff der Azzameen
- **Gelb** Unbekanntes oder neutrales Schiff, (vermutlich feindlich)
- **Weiß** Minen
- **Blau** Neutrales Schiff, vermutlich freundlich
- **Blinkendes Gelb/Rot** Lenkwaffen

Laderaten

Jedes Schiff besitzt Anzeigen für die einzelnen Laderaten der Waffen, Schilder und Triebwerke, die als vertikale Leisten dargestellt werden.

Die Anzeigen für die Waffen und Schilder befinden sich links vom linken Sensordisplay, die der Triebwerke rechts vom rechten Sensordisplay. Wenn Ihr Schiff mit einer Strahlenwaffe ausgerüstet ist, wird diese Laderaten-Anzeige unterhalb der der Triebwerke zu finden sein. (Siehe auch das obige HUD-Diagramm)



Sie können Energie von der Versorgung Ihrer Triebwerke auf die verschiedenen Systeme umleiten. Drücken Sie die **F9-Taste** wiederholt, um verschiedene Laderaten für die primären Waffensysteme festzulegen. Drücken Sie die **F10-Taste**, um dasselbe für Ihre Schilder zu tun. Wenn Ihr Schiff Strahlenwaffen besitzt, drücken Sie die **F8-Taste**, um die Laderate der Strahlenwaffen anzuzeigen. Sie können durch Benutzen der **Ä-Taste** Energie von den Waffen an Ihre Schilder umleiten. Wenn Sie die **Ö-Taste** drücken, leiten Sie Energie von den Schilden zu Ihren Waffen. Dieses Zusammenspiel zwischen Energie, Schilden und Lasern, Energieversorgungssystem genannt, ist der wichtigste Aspekt Ihres Jägers. Es erlaubt Ihnen, die Laderate jedes Ihrer Systeme zu kontrollieren, indem Sie je nach Priorität mehr oder weniger Energie zuweisen können. Am besten lässt sich das System mit einem zentralen Energiespeicher vergleichen, der alle Komponenten mit Energie versorgt. Wenn alle

Systeme auf Standard-Laderate gesetzt sind, nehmen die Energievorräte von Lasern und Schilden ab, wenn sie benutzt oder getroffen werden. Um eines Ihrer Systeme aufzuladen, müssen Sie Energie von Ihren Triebwerken auf das System umleiten, das aufgeladen werden soll.

Zum Beispiel: Wenn die Schilder Ihres Schiffes getroffen wurden, müssen Sie sie wieder aufladen. Wenn Sie die Laderate Ihres Schildes erhöhen, beziehen Sie die dafür benötigte Energie von Ihren Triebwerken. Daher wird Ihr Schiff langsamer und weniger beweglich fliegen, obwohl die Schubraten nicht verändert wurde. Im umgekehrten Fall, wenn Sie schnell irgendwo hingelangen möchten, sollten Sie alle verfügbare Energie zu den Triebwerken leiten, indem Sie die Laderaten der Laser und Schilder auf ein Minimum reduzieren.

- **Triebwerke** Triebwerke werden über die Schubeinstellung kontrolliert. Sie haben keine direkte Kontrolle über die Energie der Triebwerke. Wenn Energie zu oder von den Lasern, Schilden oder Strahlwaffen geleitet wird, so wird die Laderate der Triebwerke indirekt beeinflusst. Sie mögen mit 100 Prozent Schub fliegen, aber sobald ein anderes System seine Energie aus den Triebwerken bezieht, fliegen Sie trotzdem nicht mit Höchstgeschwindigkeit.

- **Laser** Wenn die Laderate Ihres Lasers im mittleren Bereich liegt, so liegt die Ihrer Laserkanonen im Standardbereich. Wenn Schüsse aus der Laserkanone abgegeben werden, wird die Laserenergie verteilt, bis sie aufgeladen wird. Befindet sich die Anzeige unter der Mittellinie, laden sich die Laserkanonen nur verlangsamt auf. Ihr Schiff verliert Laserenergie, obwohl Sie die Laserkanonen nicht benutzen! Befindet sich die Anzeige über der Mittellinie, werden sich Ihre Laserkanonen bis zum Maximum aufladen. Wenn Ihr Schiff über ein Schildsystem verfügt, können Sie Energie schnell von Ihren Lasern zu Ihren Schilden umleiten. Es ist ratsam, die Laderate Ihres Lasers zu erhöhen, wenn Sie in einen schweren Kampf verwickelt werden.

- **Schilder** Wenn Ihr Schiff mit Schilden ausgerüstet ist, verfügen diese über zwei Stufen. Sie können Ihre Schilder verstärken, indem Sie ihnen solange Energie zuführen, bis beide Stufen vollständig aufgeladen sind. Wenn sich die Ladeanzeige Ihrer Schilder unter der Mittellinie befindet, verlieren Ihre Schilder Energie, auch wenn Ihr Schiff nicht getroffen wurde. Wie bei Ihren Lasersystemen können Sie auch wahlweise Energie von den Lasern zu den Schilden umleiten. Laden Sie Ihre Schilder, wenn Ihr Schiff ernsthaft beschädigt wurde.

Multifunktions-Display (MFD)

Diese zwei Displays, die sich in den beiden unteren Ecken des Cockpits befinden, geben Ihnen wichtige Informationen zu Ihrer Mission. Durch Drücken der **ENTF-Taste** wird das linke MFD angezeigt. Drücken Sie die **BILD RUNTER-Taste**, wird das rechte MFD angezeigt. Das Display mit der helleren Farbe ist das aktivierte MFD. Drücken Sie die Taste für das inaktive MFD (entweder **ENTF** oder **BILD RUNTER**), um es zu aktivieren. Drücken Sie diese Taste erneut, um das MFD abzuschalten. Drücken Sie die **PFEIL LINKS-** und **RECHTS-Tasten**, um zwischen den beiden Optionen innerhalb des aktivierten MFDs hin- und herzuschalten:

- **Anweisungen** In diesem MFD-Modus können Sie Ihren Flügelmännern oder verbündeten Schiffen Anweisungen geben. (Siehe auch "Funksprüche und Anweisungen an die Flügelmänner" auf Seite 24 für detailliertere Informationen und Instruktionen.)
- **Verbündete Schiffe** Zeigt nicht nur eine Liste aller verbündeten Schiffe in der Umgebung an, sondern auch Informationen über Schäden, die diese an Schilden und Rumpf genommen haben sowie, welches Objekt Sie gegenwärtig in der Zielerfassung haben. Wenn die Liste zu lang ist, klicken Sie auf die **PFEIL HOCH-** und **RUNTER-Tasten**, um sich alle Schiffe anzeigen zu lassen.
- **Liste der feindlichen Schiffe** Zeigt nicht nur eine Liste aller feindlichen Schiffe in der Umgebung an, sondern auch Informationen über Schäden die diese an Schilden und Rumpf genommen haben sowie die aktuell in der Zielerfassung erfassten Objekte und ihre Befehle. Wenn die Liste zu lang sein sollte, um vollständig angezeigt zu werden, klicken Sie auf die **PFEIL HOCH-** und **RUNTER-Tasten**, um alle Schiffe zu sehen. Die Namen der Schiffe werden solange als unbekannt angezeigt, bis die Schiffe identifiziert wurden.

- **Schadensanzeige** Zeigt den Zustand Ihres Schiffes an. Wurde es beschädigt, können Sie hier ablesen, wie lange es dauert, bis alle Reparaturen abgeschlossen sind.

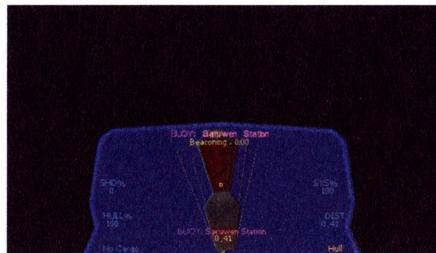
- **Funksprüche** Hier werden alle Funksprüche aufgezeichnet, die Sie seit Beginn der Mission erhalten haben. Ist die Liste zu lang, um vollständig angezeigt werden zu können, drücken Sie die **PFEIL HOCH- und RUNTER-Tasten**, um sich alle Funksprüche anzusehen.

- **Missionsziele** In diesem Display finden Sie folgende Informationen:

- Zu erreichende Missionsziele (Gelbe Schrift)
- Bereits erreichte Missionsziele (Grüne Schrift)
- Ziele an deren Erreichen Sie den Gegner hindern müssen (Blaue Schrift)
- Ziele, die Sie nicht erreicht haben (Rote Schrift)

Bei einigen Aufträgen wird hinter dem Ziel in Klammern eine Zahl angegeben, die während Ihrer Mission ständig aktualisiert wird. Diese Zahl sehen Sie immer dann, wenn das Ziel einer Mission darin besteht, einen bestimmten Prozentsatz von Schiffen zu beschützen oder zu zerstören. Im Verlauf eines Auftrags werden neue Missionsziele angezeigt. Auch wird der Ausgang der Mission angezeigt, entweder unentschieden, Sieg oder Niederlage.

- **Missionsergebnis:** Zeigt Ihren Namen, die Punktzahl und Anzahl der Abschüsse an, die Sie während dieser Mission erreicht haben. Während der Rennen in der Pilotentrainingseinrichtung werden die Spieler gemäß Ihrer Reihenfolge im laufenden Wettkampf aufgelistet.



MULTIGEFECHTSMONITOR

- **SHD%** Hier wird die Stärke der Schilde des identifizierten Objekts aufgelistet.
- **RMF%** Hier wird angezeigt, wieviel Prozent des Rumpfes des anvisierten Ziels noch intakt sind. Nachdem Sie die Schilde Ihres Ziels zerstört haben, nimmt die Rumpfintegrität ab. Beträgt dieser Prozentsatz 0, wird Ihr Ziel zerstört.
- **SYS%** Hier wird angezeigt, wieviel Prozent der Systeme des anvisierten Ziels noch funktionieren. Diese Systeme können nur mit Ionenwaffen beschädigt werden.
- **Distanz** Hier sehen Sie, wieviel Kilometer Distanz zwischen Ihrem Schiff und dem in die Zielerfassung genommenen Schiff besteht.
- **Fracht** Hier wird angezeigt, was sich in dem Frachtraum des Schiffes befindet. Feindliche Schiffe (und die meisten neutralen) müssen erst überprüft werden, bevor die Fracht angezeigt werden kann.
- **Anvisierte Komponente:** Zeigt an, welche Komponente des Schiffes Sie momentan in der Zielerfassung haben.

Multigefechtsmonitor (CMD)

In der Mitte der unteren Hälfte Ihres Cockpits befindet sich der Multigefechtsmonitor, CMD genannt. Er zeigt die Abbildung jedes feindlichen oder verbündeten Schiffes, jeder Station, Boje oder Mine, die Sie in die Zielerfassung genommen haben. Des Weiteren wird der Name des Objekts und sein Auftrag angezeigt sowie folgende Informationen, nachdem Sie es identifiziert haben:



ANVIIERTE SCHIFF

Ziele erfassen

Im Raumkampf haben Sie viele verschiedene Zielerfassungs-
optionen, die Sie, abhängig von Ihrer augenblicklichen
Situation, in einer Mission benutzen können.

Um alle verfügbaren Ziele durchzuschalten, drücken Sie
wiederholt die **T-Taste**. Drücken Sie die **Z-Taste**, um in
umgekehrter Richtung durchzuschalten. Drücken Sie die
N-Taste, um die nächstgelegene Nav-Boje anzuvisieren, die
einen Sprungpunkt markiert. Um das nächstgelegene Schiff
in die Zielerfassung zu nehmen, drücken Sie die **R-Taste**.
Drücken Sie wiederholt die **E-Taste**, um die Gegner durchzu-
schalten, die Ihr Schiff ins Visier genommen haben.

Drücken Sie die **I-Taste**, um die nächstgelegene Lenkwaffe
anzuvisieren, die Sie in Ihre Zielerfassung genommen hat.
Wenn Sie nicht von einer Lenkwaffe anvisiert werden, neh-
men Sie durch Betätigen dieser Taste die nächste feindliche
Lenkwaffe in Ihre Zielerfassung. Drücken Sie die **U-Taste**, um

das Schiff anzuvisieren, das zuletzt im Kampfgebiet erschie-
nen ist. Wenn ein imperiales Schiff ein Ziel angreift, das Sie
verteidigen sollen, drücken Sie die **A-Taste**, um das nächstge-
legene angreifende Schiff in die Zielerfassung zu nehmen. Da
Sie einen Auftrag zu erfüllen haben, ist die **O-Taste** hilfreich,
da dadurch das nächstgelegene Missionsziel anvisiert wird.
Sie können sogar individuelle Komponenten eines Schiffes
anvisieren, indem Sie die **(Komma)-Taste** drücken. Diese
werden in der unteren rechten Ecke des CMD angezeigt.

Außerdem können Sie ein Schiff anvisieren, indem Sie es in
Ihr Fadenkreuz nehmen und dann den zweiten Feuerknopf
Ihres Joysticks drücken.

DAS FADENKREUZ

Dieses runde Visier über dem CMD wird als Zieleinrichtung
für Ihre Primärwaffen, Ihre Geschütze sowie für Ihre
Sekundär- und Lenkwaffen benutzt. Im Kampf sollten Sie ver-
suchen, Ihr Ziel ins Fadenkreuz zu bekommen. Wenn Sie ein
Ziel mit Laserkanonen angreifen, wird das Fadenkreuz –
begleitet von einem akustischen Signal – grün aufleuchten,
sobald Sie sich in einer günstigen Schußposition befinden.

Hat Ihr Schiff Lenkwaffen an Bord, wird die Anzahl der zur
Verfügung stehenden Lenkwaffen unterhalb des
Fadenkreuzes angezeigt. Sofern Sie die Lenkwaffen auf ein
anvisiertes Schiff richten, das sich in Schußweite befindet,
erscheinen gelbe Klammern (wenn Sie diese Waffen aus-
gewählt haben). Die Klammern verfärbten sich rot, sobald das
Ziel aufgeschaltet ist; dann sollten Sie feuern. Sie werden
auch einen Dauersignalton hören. Drücken Sie den ersten
Feuerknopf Ihres Joysticks, um die Lenkwaffen abzufeuern.

Die gekrümmte Linie über dem Fadenkreuz hat vier verschiedene Warnleuchten, die Sie auf mögliche Angriffe von feindlichen Schiffen und Waffen hinweisen. Wenn die linke Warnleuchte aufleuchtet, bedeutet das, daß Ihr Schiff von einem feindlichen Jäger angegriffen wird. Wenn die zweite von links aufleuchtet, wird Ihr Schiff von der Laserbatterie eines Großkampfschiffes anvisiert. Die zweite von rechts warnt Sie davor, daß eine Strahlwaffe auf Sie gerichtet ist. Die rechte Warnleuchte blinkt gelb, sobald ein feindliches Schiff versucht, eine Lenkwaffe auf Ihr Schiff aufzuschalten. Gelingt ihm das, blinkt sie rot.

Identifizieren und Überprüfen von Schiffen und Fracht

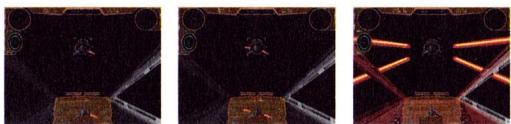
Im Verlauf einiger Missionen werden Sie unbekannte Schiffe identifizieren müssen und herausfinden, was sie geladen haben. Um ein Schiff zu identifizieren, müssen Sie es anvisieren und nahe heranfliegen (die Entfernung variiert von Schiff zu Schiff). Dann werden Sie den Namen des Schiffes sowie andere wichtige Statistiken, die auf Ihrem CMD angezeigt werden, sehen können. Um ein Schiff zu überprüfen, nehmen Sie es in die Zielerfassung und fliegen Sie dann bis auf 0,5-0,2 km an das Schiff heran. Auf Ihrem CMD wird eine Auflistung der "Fracht" des Schiffes zu sehen sein.

Geschütze und Lenkwaffen

Ihnen stehen verschiedene Kanonen und Lenkwaffen zur Verfügung, die Sie auf ein Ziel abfeuern können. Sie sind abhängig davon, welches Schiff Sie wählen und welche Einstellungen Sie vorgenommen haben. Drücken Sie die W-Taste wiederholt, um durch die verschiedenen Waffen-systeme Ihres Schiffes zu schalten. Wenn Ihr Schiff mehr als eine Waffe desselben Typs an Bord hat, können Sie die X-Taste drücken, um Ihr Feuer zu kombinieren, so daß alle gleichzeitig feuern können. Allerdings wird ihre Feuerrate dadurch reduziert. Auf manchen Schiffen können Sie sogar mit Hilfe der X-Taste Ihre Laser- und Ionenkanonen miteinander kombinieren.

Drücken Sie die Y-Taste zur Kanonenharmonisierung.

(Hierdurch läßt sich bestimmen, in welcher Entfernung sich die Strahlen der Bordkanonen treffen sollen. Die meisten Schiffe besitzen eine automatische Vorrichtung, die dafür sorgt, daß sich die Strahlen in der Entfernung des derzeitig erfaßten Ziels treffen. Allerdings kann die Harmonisierung manuell verändert werden, und einige ältere Schiffe wie die Z-95 besitzen überhaupt keine automatische Kanonenharmonisierung).



ABFEUERN KOMBINIERTER UND NICHTKOMBINIERTER WAFFEN

KANONENTYPEN

- **Laserkanonen** Diese, in der Galaxie am meisten benutzten Waffen, feuern Projektile kohärenten Lichts, die erheblichen Schaden anrichten.
- **Ionenkanonen** Diese Waffen sind nützlich, wenn Schiffe lediglich außer Gefecht gesetzt werden sollen, ohne daß sie dabei zerstört werden. Ihr Nachteil ist, daß sie eine kürzere Reichweite als Laserkanonen haben.
- **Turbolaser** Hochentwickelte Laserkanonen, die normalerweise nur auf Großkampfschiffen zu finden sind. Diese ehrfurchtgebietenden Waffen richten zum einen mehr Schaden an, als eine Laserkanone, zum anderen haben Sie eine größere Reichweite.

LENKWAFFENSYSTEME

- **Lenkraketen** Sie werden am besten in Zweikämpfen mit langsameren Schiffen eingesetzt. Man kann ihnen durch ein schnelles Manöver in letzter Sekunde ausweichen.
- **Verbesserte Lenkrakete** Schnell und tödlich. Es ist schwer, diesen leistungsfähigen Waffen auszuweichen.
- **Protonentorpedos** Die meist benutzte Lenkwaffe der Galaxie. Diese Waffen sind zu langsam, um Sie effektiv gegen Jäger einsetzen zu können, aber vernichtet beim Einsatz gegen Großkampfschiffe.
- **Verbesserte Protonentorpedos** Sie sind schnell und kraftvoll genug, um sie sowohl gegen Jäger als auch gegen große Schiffe einzusetzen.
- **Schwere Rakete** Diese langsamen Waffen können zwar leicht abgewehrt werden, richten allerdings großen Schaden an, wenn sie ein Schiff oder eine Anlage treffen.
- **Raumbomben** Sie sind stärker als schwere Raketen und schwieriger abzuschießen. Ihr eingeschränktes Leitsystem erlaubt einen effektiven Einsatz nur gegen stationäre oder langsame Ziele.

• **Mag-Puls** Obwohl diese Waffen weder die Schilde noch den Rumpf eines Schiffes zerstören können, schalten sie die Waffensysteme des gegnerischen Schiffes für 30 Sekunden aus.

• **Ion-Puls** Die neueste Entwicklung in der Lenkwaffen-technologie. Wie Protonentorpedos können diese Waffen Schilde durchbrechen und wie Ionenkanonen ein Schiff außer Gefecht setzen.



GESCHÜTZTURM

Bedienung der Geschütztürme

Wenn Sie ein Schiff fliegen, das mit einem Geschützturm ausgerüstet ist, wie z.B. die *Millennium Falcon*, können Sie den Geschützturm selbst bedienen. Drücken Sie die **G-Taste**, um sich in den Geschützturm zu begeben. Ihr Schiff wird weiterhin in gerader Linie fliegen. Durch Betätigen der **F-Taste** wird Emkay, Ihr Kopilot, dem Ziel folgen und in Schußweite bleiben.

Wenn Sie sich im Inneren des Geschützturms befinden, bewegen Sie Ihren Joystick nach oben, unten, rechts und links, um sich umzuschauen. Ihre Laserkanonen sind im oberen Teil des Bildschirmflächen befestigt. Sie sehen in der Mitte der oberen Bildschirmfläche ein rundes Fadenkreuz. Benutzen Sie den ersten Feuerknopf Ihres Joystick, um auf das Ziel zu schießen.

Um durch mehrere Geschütztürme durchzuschalten (sofern Ihr Schiff über mehr als einen verfügt) oder um zum Cockpit zurückzukehren, drücken Sie erneut die G-Taste. Sie können die Laser des Geschützturms vom Cockpit aus abfeuern, wenn Sie diese mit Ihren Frontlasern kombinieren. Dazu drücken Sie die **X-Taste**. Durch Betätigen der **F-Taste** kann Ihr Geschützturmlaser Ihr Ziel automatisch anvisieren und darauf feuern.

Strahlenwaffen

Diese Defensivwaffen können feindliche Schiffe behindern und außer Gefecht setzen, um Ihnen einen Vorteil im Raumkampf zu verschaffen. Es gibt drei verschiedene Strahlenwaffen:

- **Traktorstrahlen** Mit diesen Strahlen können Sie andere Schiffe daran hindern zu wenden.
- **Störsystem** Diese Strahlen hindern andere Schiffe daran, auf Sie zu feuern. Bei größeren Zielen wird möglicherweise mehr als ein Strahl benötigt, um es auszuschalten.
- **Tarnsystem** Dieses Tarnkappensystem ermöglicht es, daß Ihr Schiff nicht auf feindlichen Radargeräten zu sehen ist und somit auch nicht anvisiert werden kann.

Um eine Strahlenwaffe zu aktivieren, drücken Sie die **B-Taste**. Das Tarnsystem benötigt kein spezielles Ziel, aber Sie müssen die Traktor- und Störstrahlen auf ein anvisiertes Schiff richten. Wenn Ihr Schiff mit Strahlenwaffen ausgerüstet ist, sehen Sie unter Ihrem rechten Sensor die Ladeanzeige für die Strahlenwaffen.

Störsysteme

Diese Waffen helfen Ihnen, Ihr Schiff gegen feindliche Lenkwaffen zu verteidigen. Es gibt zwei verschiedene Störsysteme:

- **Chaffs** Diese elektromagnetische Energie wird hinter Ihrem Schiff freigesetzt, um Lenkwaffen und Strahlenwaffen abzulenken.
- **Flares** Sobald sie abgefeuert wurde, nimmt diese Miniatur-Lenkwanne Kurs auf die nächste feindliche Rakete, die Sie als Ziel hat. Wenn keine Lenkwaffe abgeschossen wurde, wird sie auf das nächstgelegene feindliche Schiff zielen.

Wenn eine Lenkwaffe auf Sie abgeschossen wurde, drücken Sie die **C-Taste**, um eines dieser Störsysteme zu benutzen. Wenn Sie Flares einsetzen, sollten Sie warten, bis sich die Lenkwaffe Ihnen bis auf 0,5 km genähert hat, bevor Sie das Störsystem aktivieren.

Schilde

Wenn Ihr Schiff getroffen wird, leiten die Schilde einen Großteil der schädlichen Energie um, damit Ihr Schiff nicht beschädigt oder zerstört wird. Je schwächer Ihre Schilde werden, desto eher wird Ihr Schiff Schaden nehmen. Ihre Schildstatusanzeige, die sich auf der linken Seite des Cockpits unterhalb des vorderen Sensorsdisplays befindet, stellt dar, wie stark Ihre Schilde derzeit sind.

Das Schiffssymbol zeigt die Integrität Ihres Rumpfes an. Wenn das Symbol grün ist, ist Ihr Schiff unbeschädigt, ist es gelb, ist es beschädigt, wenn es rot aufleuchtet, steht Ihr Schiff kurz vor der Zerstörung. Die Ovalen, die sich um das Symbol herum befinden, geben an, wie stark Ihre Schilde sind, und leuchten ebenfalls grün, wenn sie unbeschädigt sind, gelb, bei Beschädigung und rot, bei kritischer Beschädigung. Wenn die Schilde zusammenbrechen, nimmt die Integrität des Rumpfes ab. Um Ihre Schilde wieder aufzuladen, drücken Sie die Ä- oder SHIFT+F9-Taste, um Energie von Ihren Lasern zu Ihren Schilden umzuleiten. Drücken Sie SHIFT+Ä, um sämtliche Energie auf Ihre Schilde zu leiten. Drücken Sie die S-Taste, um sich durch die Einstellungen der Schilde durchzuschalten, wenn Sie sich entweder aus dem Kampf zurückziehen oder gegen einen Frontalangriff verteidigen müssen, und Ihre Schilde beschädigt wurden. Verteilen Sie die Schildenergie nach vorne, hinten oder wo Sie sie am dringendsten benötigen.

Docken und Aufnehmen von Gegenständen

Ab und zu werden Sie während einer Mission an ein anderes Schiff andocken oder ein treibendes Objekt im freien Raum aufnehmen müssen. Um anzudocken, nehmen Sie zuerst das Schiff, an das Sie andocken möchten, in Ihre Zielerfassung.



MFD-ANWEISUNGEN

Wenn Sie sich ihm bis auf 1,0 km genähert haben, drücken Sie SHIFT+D. Damit beginnt das Andockmanöver. Es wird ebenfalls dazu benutzt, ein Objekt, das Sie bereits aufgenommen haben, abzuliefern. Um einen Gegenstand aufzunehmen, nehmen Sie ihn in die Zielerfassung und drücken Sie, sobald sich Ihr Schiff dem Objekt bis auf 2 km genähert hat, SHIFT+P. Drücken Sie SHIFT+R, um den Gegenstand wieder freizugeben.

Funksprüche/Anweisungen an die Flügelmänner

Durch Betätigen der TAB-Taste wird im linken MFD das Befehlsmenü aufgerufen. Sie werden eine Liste der ersten sechs Schiffe Ihrer Staffel sehen sowie Optionen, um Ihre gesamte Staffel auszuwählen, das Untermenü für Unterstützungsschiffe aufzurufen und Verstärkung anzufordern. Drücken Sie die entsprechende Zahltaste, um das Schiff oder die Option auszuwählen. Dies wird Sie zu einer Reihe von Untermenüs bringen, die unten detailliert beschrieben werden. Die 0 bringt Sie wieder ins erste Menü.

TAKTISCHES UNTERMENÜ

1 Greif mein Ziel an.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, das Schiff anzugreifen, das Sie gegenwärtig in der Zielerfassung haben.

2 Greife Zielkomponente an.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, eine bestimmte Systemkomponente, die in der unteren linken Ecke des CMD angezeigt wird, anzugreifen.

3 Greife Zieltyp an.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, daß es alle Ziele desselben Typs angreifen soll, die Sie momentan in Ihrer Zielerfassung haben. Das heißt, wenn Sie einen TIE-Bomber im Visier haben, bitten Sie das ausgewählte Schiff, alle feindlichen TIE-Bomber anzugreifen.

4 Deaktiviere mein Ziel.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, Ionenkanonen oder Ion-Puls zu benutzen, um das von Ihnen anvisierte Ziel

zu deaktivieren. Wenn das ausgewählte Schiff nicht mit diesen Waffen ausgerüstet ist, wird es das Ziel solange angreifen, bis dessen Schilder zusammengebrochen sind. In dieser Situation sollten Sie vorsichtig sein, denn das ausgewählte Schiff wird seinen Angriff solange fortsetzen, bis das Schiff zerstört ist.

5 Überprüfe Zieltyp.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, alle Schiffe desselben Typs, den Sie momentan anvisieren, zu überprüfen. Das heißt, wenn Sie einen Standardfrachter im Visier haben, wird das ausgewählte Schiff alle Standardfrachter überprüfen.

6 Warte auf weitere Befehle.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, daß es anhalten und auf weitere Befehle warten soll. Gehen Sie mit diesem Befehl sehr vorsichtig um, da er Ihre Flügelmänner sehr verwundbar macht.

7 Mission fortsetzen.

Dieser Befehl weist das auf weitere Befehle wartende, ausgewählte Schiff an, die Mission fortzusetzen.

DEFENSIV-UNTERMENÜ

1 Verteidige mein Ziel.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, alle Schiffe anzugreifen, die Ihr momentanes Ziel angreifen.

2 Gib mir Deckung.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, alles anzugreifen, was Sie angreift.

3 Hilfe.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, das Ihnen nächstgelegene Schiff zu bekämpfen, das Sie angreift. Der Unterschied zu "Deckung geben" besteht darin, daß dieser Befehl nur anwendbar ist, wenn Sie momentan angegriffen werden.

4 Ausweichmanöver.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, eine Reihe von Manövern zu fliegen, die dazu dienen, feindlichem Beschuß auszuweichen.

FORMATIONS-UNTERMENÜ

1 In Formation zurückkehren.

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, die Ausführung seines derzeitigen Befehls abzubrechen und in Formation mit Ihnen zu gehen. Dabei wird die Standardformation oder die zuletzt von Ihnen ausgewählte Formation verwendet. Jedes Kommando dieses Menüs schließt diesen Befehl mit ein.

2 Linie

In dieser Formation fliegt jedes Schiff neben dem anderen, so daß sie eine Linie bilden.

3 Reihe

In dieser Formation fliegt jedes Schiff genau unter dem anderen, so daß sie eine Reihe bilden.

4 Vic

In dieser Formation fliegen die Schiffe in V-Formation.

5 Vier-Finger-Formation

In dieser Formation fliegt jedes Schiff über, vor und zur Linken des nächsten Schiffes.

6 Stern

In dieser Formation bilden die Schiffe einen Stern, bei dem jedes Schiff die Spitze eines Zackens bildet und das Führungsschiff sich in der Mitte befindet.

7 Formation zusammenziehen

Dieser Befehl weist alle Schiffe der Formation an, die Entfernung zwischen den Schiffen zu verringern.

8 Formation lockern

Weist alle Schiffe der Formation an, die Entfernung zwischen den Schiffen zu vergrößern.

STATUS-UNTERMENÜ

1 Meldung

Dieser Befehl weist das ausgewählte Schiff an, Ihnen seine aktuellen Befehle zu melden.

SPIELER-UNTERMENÜ

Wenn Sie im Befehlsmenü Ihr eigenes Schiff auswählen, gelangen Sie in dieses Untermenü. Beachten Sie, daß die Optionen 1-5 nur verfügbar sind, wenn Sie mit einem Frachter unterwegs sind.

1 An Ziel andocken

Hiermit wird ein Andockmanöver mit Ihrem aktuellen Ziel eingeleitet. Sie können nur andocken, wenn Sie sich dem Ziel auf mindestens 1,0 km genähert haben. Anstelle dieses Befehls können Sie auch die Tastenkombination **SHIFT+D** benutzen.

2 Nimm Ziel auf

Hiermit wird ein Andockmanöver mit Ihrem aktuellen Ziel eingeleitet. Nach Beendigung des Manövers wird das Objekt aufgenommen. Sie können nur Andocken, wenn Sie sich dem Ziel auf mindestens 0,2 km genähert haben. Anstelle dieses Befehls können Sie auch die Tastenkombination **SHIFT+P** benutzen.

3 Klinke Objekt aus

Mit diesem Befehl wird das Objekt, das Sie aufgenommen haben, abgesetzt. Anstelle dieses Befehls können Sie auch die Tastenkombination **SHIFT+R** benutzen.

4 Bordschütze auf Automatik

Sofern Ihr Schiff mit einem Geschützturm ausgestattet ist, können Sie mit diesem Befehl den Bordschützen anweisen, auf Ihr derzeit ausgewähltes Ziel zu feuern. Anstelle dieses Befehls können Sie auch die **Taste F** benutzen, wenn Sie sich im Cockpit befinden.

5 Autopilot

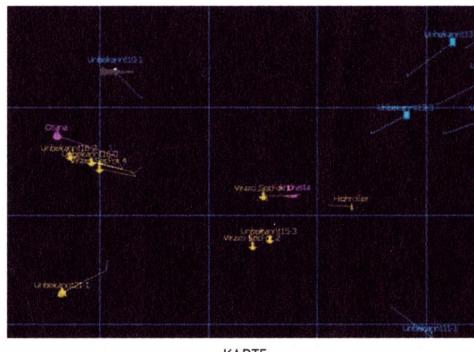
Wenn Sie sich im Geschützturm befinden, teilen Sie so Ihrem Kopiloten mit, das aktuelle Ziel im Visier zu halten. Anstelle dieses Befehls können Sie auch die **Taste F** benutzen, wenn Sie sich im Geschützturm befinden.

6 Aussteigen

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den automatischen Schleudersitz Ihres Schiffes, das in diesem Fall vollständig zerstört wird. Anstelle dieses Befehls können Sie auch die Tastenkombination **ALT+F** benutzen.

Karte

Mit der **Taste M** rufen Sie während der Mission eine Karte auf. Hinweis: Während Sie sich die Karte ansehen, können Sie Ihr Schiff nicht steuern, und es fliegt in gerader Linie weiter. Bei dieser Karte handelt es sich um ein Gitternetz, das Ihnen eine taktische Übersicht des Schlachtfeldes liefert.



Dort finden Sie Ihr Schiff, feindliche Schiffe, Stationen, Minen und Bojen. Die Karte steht in einem 2D- und einem 3D-Modus zur Verfügung. Im 2D-Modus können Sie sich mit dem Joystick über die gesamte Karte nach links, rechts, oben und unten bewegen. Im 3D-Modus können Sie die Kamera um Ihr aktuelles Ziel drehen oder sie frei über die Karte bewegen. Die farbigen Linien, die von einem Objekt auf der Karte ausgehen, geben die Höhe und -sofern vorhanden- das anvisierte Ziel an. Die Markierung darunter gibt Hinweise auf Kurs und Geschwindigkeit des Objekts. Die Kartenhilfe in der linken untere Ecke des Bildschirms listet folgende Tastaturlbefehle auf, mit denen Sie Ihr Ziel auf der Karte verfolgen können:

- H** Hilfebildschirm
- V** und **NB** (NB) Zielkamera an/aus
- +** und **-** Zielverfolgung an/aus
- Z** Karte auf Ziel zoomen
- M** Karte schließen, zurück ins Cockpit
- C** Zentriert die Karte im 2D-Modus über dem Ziel
- Leertaste** Schaltet zwischen 2D- und 3D-Modus um.

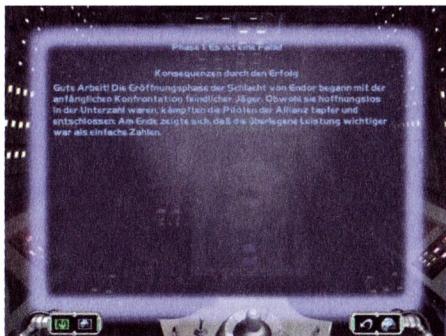
In der rechten Ecke der Karte werden die gleichen Informationen angezeigt wie im aktiven MFD Ihres Cockpits. Mit **PFEIL LINKS** und **RECHTS** können Sie zwischen den verschiedenen Informationsdisplays wählen. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 18 im Abschnitt "Multifunktions-Display".

Missionsende

Eine Mission kann auf unterschiedliche Weise beendet werden. Sie können Ihre Missionsziele erfüllen und sicher zum Hangar zurückkehren, abgeschossen werden, die vorgegebene Zeit für die Mission überschreiten oder die Mission mit **Q** und **LEERTASTE** abbrechen.

Wenn Sie abgeschossen wurden oder, nachdem Sie die Mission gewonnen haben, **Q** und dann die **LEERTASTE** gedrückt haben, kann aus dem Sieg noch eine Niederlage werden. Dieser Fall tritt ein, wenn Sie in der Nähe eines feindlichen Schiffes oder in einer feindlichen Region abgeschossen werden. Um sicherzugehen, daß Ihr Sieg auch gewertet wird, sollten Sie aufmerksam die Meldung lesen,

die beim Drücken von **Q** angezeigt wird. Haben Sie die Mission verloren, können Sie sie mit **H** und dann der **LEERTASTE** schnell wieder neu starten.



Am Ende der Mission gelangen Sie zurück auf das Hangardeck und können an der Abschlußbesprechung teilnehmen. Am oberen Bildschirmrand finden Sie den Namen der Mission und eine kurze Beschreibung, wie Sie abgeschnitten haben.

Über die Schaltfläche in der linken unteren Ecke des Bildschirms erhalten Sie Zugang zu verschiedenen Statistiken und Informationen. Die Schaltflächen haben folgende Bedeutung (von links nach rechts):

- **Abschlußbesprechung** Öffnet eine schriftliche Bewertung Ihrer Leistung.
- **Statistik** Hier werden Abschüsse, unterstützte Abschüsse und verlorene Schiffe des Spielers für diese Mission aufgelistet.
- **Hinweise** Unter dieser Option erhalten Sie Tips, wie Sie die Mission beim nächsten Mal besser fliegen können. Nachdem Sie alle Informationen eingeholt haben, stehen Ihnen in der unteren rechten Ecke des Bildschirms folgende Optionen zur Auswahl:
 - Zurück zum Familientransporter (oder Zurück zur Haupthalle): Diese Option bringt Sie zurück zum Familientransporter der Azzameen oder in die Haupthalle des Calamari-Kreuzers.
 - Neustart Hier können Sie die Mission neu starten, die gerade beendet wurde.

Auszeichnungen und Beförderungen

Während Ihrer Karriere bei der Allianz werden sich viele Möglichkeiten für Sie auftun, sich in den Augen Ihrer Kommandanten und denen der anderen Piloten auszuzeichnen. Ihre Leistungen werden durch Beförderungen und Auszeichnungen anerkannt werden. Während Sie durch neue Aufgaben weiterkommen, werden Sie auf Grund der angesammelten Missionspunkte befördert. Im Laufe jeder Mission wird eine Punktzahl festgehalten, die die von Ihnen zerstörten Schiffe repräsentiert. Je wertvoller und gefährlicher ein Schiff ist, desto mehr Punkte werden Ihnen gutgeschrieben. Die möglichen Ränge, der Reihe nach Wichtigkeit sortiert, sind:

- Rekrut
- Kadett
- Fähnrich
- Oberfähnrich
- Leutnant
- Oberleutnant
- Hauptmann
- Commander
- Major

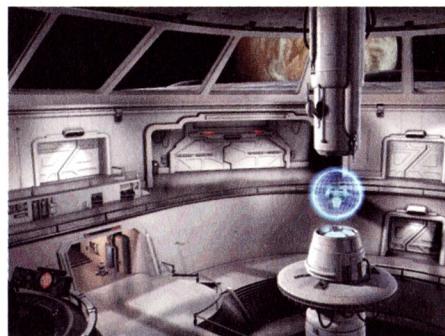
Zusätzlich zu Ihren Beförderungen können Sie auch mit dem berühmten Kalidor Halbmond ausgezeichnet werden. Diese Medaille wird für Handlungen verliehen, die weit über die übliche Pflichterfüllung hinausgehen. Während einer Mission werden Sie Bonuspunkte für das Erreichen spezieller Missionsziele erhalten. Wenn Sie genügend Bonuspunkte gesammelt haben, werden Sie einer Mannschaft von Elitepiloten beitreten, die diese Medaille erhalten haben. Durch weitere Erfolge werden Sie zusätzliche Verzierungen für diese Medaille erhalten.

Die Haupthalle des Calamari-Kreuzers

Sobald Sie der Rebellion beigetreten sind und die Option "Zurück zum Calamari-Kreuzer" angewählt haben, gelangen Sie in die Haupthalle des Kreuzers.

Mit dem Mauszeiger stehen Ihnen dort folgende Optionen zur Auswahl (von links nach rechts):

- Kampfsimulator
- Familientransporter
- Besprechungsraum
- Technische Datenbank
- Pilotentrainingszentrum



HAUPTHALLE

Klicken Sie auf die Türen, um sich in die jeweiligen Räume zu begeben. Die großen Türen in der Mitte bringen Sie zu den Missionen, die Sie für die Allianz der Rebellen fliegen können. Diese Türen werden sich allerdings nicht öffnen, wenn eine spezielle Mission für Ihre Familie ansteht. In diesem Fall müssen Sie zum Familientransporter zurückkehren, wo Emkay bereits mit Informationen über die Mission auf Sie wartet. Nachdem Sie von der Mission zurückgekehrt sind, haben Sie wieder normalen Zugriff auf die Missionsbesprechungen der Allianz.

Tech-Datenbank

Über diese Option kommen Sie in einen Raum, in dem Sie die technischen Spezifikationen aller bekannten Schiffe der Rebellen, des Imperiums und neutraler Parteien aus **X-Wing Alliance** abrufen können. In der Mitte des Raumes erscheint dabei eine rotierende Abbildung des ausgewählten Schiffes. Sie können den Blickwinkel verändern, indem Sie den Mauszeiger über die Abbildung bewegen, die linke Maustaste gedrückt halten und dann die Maus bewegen.

Über und unter der Abbildung werden die Statistiken zum ausgewählten Schiff dargestellt. So finden Sie Angaben über Art, Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bewaffnung und andere Leistungsdaten.

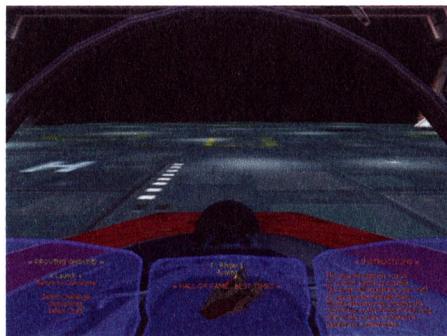


TECHNISCHE DATENBANK

Die Steuerung der Datenbank erfolgt über fünf Schaltflächen in der linken unteren Ecke des Bildschirms. Dabei handelt es sich um folgende Optionen (von links nach rechts):

- **Typen** Mit dieser Option schalten Sie die Schiffe einer bestimmten Kategorie von **X-Wing Alliance**, darunter Raumjäger, Transporter, Frachter und andere, durch. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie bestimmte Schiffstypen überprüfen wollen.
- **Schiffe** Mit dieser Funktion können Sie alle Schiffe aller Typen in alphabetischer Reihenfolge nacheinander durchschalten.
- **Zoom** Hiermit können Sie den Zoom vergrößern oder verkleinern. Mit einem Rechtsklick auf die Schaltfläche zoomen Sie die Abbildung heran, mit einem Linksklick heraus.
- **Rotation** Schaltet die Rotation der Abbildung an oder aus.
- **Lichtquelle verändern** Hier können Sie den Einfallswinkel der virtuellen Lichtquelle verändern.

Mit der Schaltfläche "Zurück in die Haupthalle" in der rechten unteren Ecke des Bildschirms können Sie die "Technische Datenbank" wieder verlassen.



PILOTENTRAININGSZENTRUM

Pilotentrainingszentrum

Wenn Sie bei **X-Wing Alliance** erfolgreich sein wollen, dann sind Übungen in der Trainingseinrichtung unerlässlich. Die Einrichtung befindet sich auf einer riesigen

Recyclinganlage, in der die Allianz aus Schrott Rohstoffe zurückgewinnt. Die Übungen in der Einrichtung sind seit ihrer Indienststellung eine Tradition unter den Piloten der Rebellen. Obwohl diese Übungen vom Oberkommando der Allianz nicht gebilligt werden, gibt es kein organisiertes Bemühen, die Piloten daran zu hindern, die

Verwertungsanlage dazu zu benutzen, ihre Fähigkeiten zu verbessern und etwas Dampf abzulassen.

Klicken Sie in der Haupthalle auf "Pilotentrainingszentrum", um auf das Hangardeck zu gelangen. Sie befinden sich im Cockpit des für diese Mission vorgeschlagenen Schiffes, und vor Ihnen befinden sich drei Anzeigen. Das mittlere Display gibt das ausgewählte Schiff, den Missionstitel und die Bestzeit für diese Mission an. Drücken Sie **PFEIL LINKS**, um die linke Anzeige zu aktivieren. Mit den Tasten **PFEIL HOCH** oder **RUNTER** können Sie sich durch die Liste bewegen. Die Anzeige auf dem rechten Display hängt davon ab, was Sie im linken Display ausgewählt haben. Mit den Pfeiltasten können Sie zwischen der rechten und linken Anzeige hin- und her wechseln und mit **ENTER** einen Punkt aus der Liste auswählen.

Die linke Anzeige, die mit "Übungseinrichtung" über-

schrieben ist, bietet folgende Auswahl:

- Starten Hiermit beginnen Sie die Übung.
- Zurück zur Haupthalle Über diese Option gelangen Sie zurück zum Calamari-Kreuzer.
- Kurs auswählen Öffnet im rechten Display eine Liste mit möglichen Übungsmissionen. Drücken Sie **PFEIL RECHTS**, um die rechte Anzeige zu aktivieren. Mit den Tasten **PFEIL HOCH** oder **RUNTER** können Sie dann eine Übung markieren und mit **ENTER** auswählen.
- Instruktionen Zeigt eine Textbeschreibung der ausgewählten Übung an.
- Schiff auswählen Öffnet im rechten Display eine Liste mit verfügbaren Schiffen. Drücken Sie **PFEIL RECHTS**, um die rechte Anzeige zu aktivieren. Mit den Tasten **PFEIL HOCH** oder **RUNTER** können Sie dann ein Schiff markieren und es mit **ENTER** auswählen.

Mit der Schaltfläche "**Start**" kommen Sie zur Trainingsanlage, wo Sie mit der Übung beginnen können.



Flugkontrollen

TASTATURBEFEHLE

WICHTIGE BEFEHLE

Dies sind die wichtigsten Tasten, die Sie benötigen, um direkt ins Spielgeschehen einsteigen zu können:

- R** Nächstgelegenen Jäger erfassen
- E** Nächstgelegenen Jäger erfassen, der Sie angreift
- T** Ziele durchschalten
- O** Ziele in umgekehrter Reihenfolge durchschalten
- N** Nächstgelegene Sprungboje erfassen
- Backspace** Schub 100%
- Ü** 1/3 Schub (In dieser Einstellung können Sie engere Kurven fliegen)
- W** Waffensystem umschalten
- X** Kombi-Feuer
- F9** Laderate der Waffen einstellen
- F10** Laderate der Schilder einstellen
- K** Laserenergie zu Schilden transferieren

Mission beenden

- Q** dann **Leertaste** Mission beenden
- H** dann **Leertaste** Mission neu starten

Antriebskontrollen

- ↑** Schub erhöhen
- ↓** Schub reduzieren
- #** Schub auf 0%
- Ü** 1/3 Schub
- +** 2/3 Schub
- Enter** Schub an Geschwindigkeit des erfassten Ziels angleichen
- Backspace** Voller Schub
- Leertaste** Hyperantrieb an/aus (Sie müssen sich einer Sprungboje auf mindestens 0,5 km nähern und dann den Sprung mit der LEERTASTE bestätigen.)
- V** S-Folienstellung umschalten
(Nur bei X-Wing und B-Wing)

Sicherheitsoptionen



In anderes Schiff springen, sofern verfügbar (nur bei Raumschlacht)



Schleudersitz

Energiekontrollen



Laderate der Strahlwaffe einstellen



Laderate der Waffen einstellen



Laderate der Silde einstellen



oder **Shift** + **F10** Transfer von Laserenergie zu den Schilden



Transfer der gesamten Laserenergie zu den Schilden



oder **Shift** + **F9** Transfer der Schildenergie zu den Lasern



Schub-/Energie-Voreinstellung #1 (Umschalten auf Schub- und Energiewerte, die unter Voreinstellung #1 in den allgemeinen Optionen festgesetzt wurden)



Schub-/Energie-Voreinstellung #2 (Umschalten auf Schub- und Energiewerte, die unter Voreinstellung #2 in den allgemeinen Optionen festgesetzt wurden).



Schub-/Energie-Voreinstellung #1 festlegen



Schub-/Energie-Voreinstellung #2 festlegen

Schildkontrollen



Durchschalten der Schildkonfiguration

Waffenkontrollen



Waffen umschalten



Kombi-Feuer



Strahlwaffe an/aus



Störsysteme



Feuer



Y Verändert die Kanonenharmonisierung (Dies bestimmt den Punkt, an dem sich die Strahlen der Bordkanonen treffen. Die meisten Schiffe besitzen eine automatische Vorrichtung, die dafür sorgt, daß sich die Strahlen in der Entfernung des derzeitig erfaßten Ziels treffen. Allerdings kann die Harmonisierung manuell verändert werden, und einige ältere Schiffe wie die Z-95 besitzen überhaupt keine automatische Kanonenharmonisierung).

Zielerfassung und CMD-Kontrollen



Nächstgelegenen Jäger erfassen



Nächstgelegenen Jäger erfassen, der Sie angreift



Ziele durchschalten

Z	Ziele in umgekehrter Reihenfolge durchschalten
U	Neues Schiff erfassen
I	Nächstgelegene Lenkwaffe erfassen, die Sie angreift
O	Nächstgelegenes Missionsziel erfassen
P	Angreifer des aktuellen Ziels erfassen
A	Nächstgelegenes Schiff eines Spielers erfassen
N	Nav-Bojen durchschalten
F1	Nächstes verbündetes Schiff erfassen
Shift + F1	In umgekehrter Reihenfolge nächstes verbündetes Schiff erfassen
F2	Nächstes neutrales Schiff erfassen
Shift + F2	In umgekehrter Reihenfolge nächstes neutrales Schiff erfassen
F3	Nächstes feindliches Schiff erfassen
Shift + F3	In umgekehrter Reihenfolge nächstes feindliches Schiff erfassen
F5	Gespeicherte Ziel #1 erfassen
F6	Gespeicherte Ziel #2 erfassen
F7	Gespeicherte Ziel #3 erfassen

Shift + F5	Aktuelles Ziel unter Position #1 speichern
Shift + F6	Aktuelles Ziel unter Position #2 speichern
Shift + F7	Aktuelles Ziel unter Position #3 speichern
,	Komponenten des aktuellen Ziels durchschalten
Shift + ,	Komponenten des aktuellen Ziels in umgekehrter Reihenfolge durchschalten
Alt + 1	Ziel im Visier erfassen
Alt + 3	Rollen/Ziel im Visier erfassen
Alt + C	CMD löschen.

Bordkanonen

G	Umschalten Cockpit/Bordschütze
F	KI des Bordschützen/Piloten festlegen.

Kommunikationskontrollen

Shift + Tab	Chat-Zeile an/aus
Esc	Chat-Eingabe abbrechen
Tab	Chat zwischen Team/Gegner/Allen umschalten

	Kritische Befehle bestätigen
+	Meldung #1
+	Meldung #2
+	Meldung #3
+	Meldung #4

Kartenoptionen

	Karte an/aus (KI übernimmt Schiff nicht)
+	Karte an/aus (KI übernimmt Schiff)

HUD Pop-up-Kontrollen

	Aktiviert/Markiert/Deaktiviert linkes MFD
	Aktiviert/Markiert/Deaktiviert rechtes MFD
	Aktiviert/Deaktiviert CMD
	MFD nach oben durchschalten
	MFD nach unten durchschalten
	MFD nach rechts durchschalten
	MFD nach links durchschalten
	Vorderer Sensor/Schildanzeige an/aus
	Mittleres HUD-Panel an/aus

	Hinterer Sensor an/aus
+	HUD an/aus
+	Einfacher HUD-Modus

Cockpitkontakte

	Cockpit an/aus
	Taktische Sicht (Vom Fadenkreuz zum anvisierten Objekt)

Andock- und Aufnahmekontrollen

+	An aktuellem Ziel andocken
+	Aktuelles Ziel aufnehmen
+	Aktuelles Ziel ausklinken

Funksprüche an die Flügelmänner

+	Greife mein Ziel an
+	Mein Ziel ignorieren
+	Gib mir Deckung
+	Auf Befehle warten
+	Mission fortsetzen
+	Nachladen

		Ausweichmanöver
		Zurück zur Basis
		Flügelmann-Befehle im MFD
		Flügelmann-Befehle im MFD auswählen

Sichtkontrollen

	Umschalten des Sichtwinkels
	Links rollen (Ruder)
	Nach unten sehen
	Rechts rollen (Ruder)
	Nach links sehen
	Sicht im Cockpit zentrieren
	Nach rechts sehen
	Nach oben sehen
	Externe Kamera an/aus
	Freibewegliche Sicht (Bei aktivierter externer Kamera). Erlaubt Ihnen, die Kamera mit dem Joystick um Ihr Schiff zu bewegen. Mit 1 und 2 können Sie die Sicht heran- und herauszoomen.

Andere Sichtkontrollen

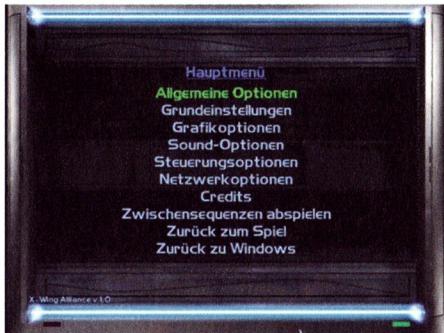
		Vorbeiflug-Kamera (nur in externer Sicht)
		Zielkamera
		Raketenkamera
	Mit dieser Taste wird das virtuelle Cockpit aktiviert, in dem Sie sich mit der Maus frei bewegen können.	

Spielkontrollen

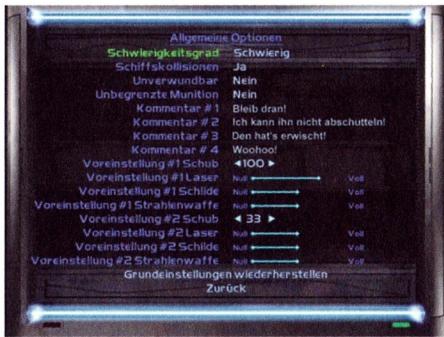
	DANN Leertaste Mission abbrechen	
		Mission neu starten
		Pause - Tastendruck, um Pause zu beenden
		Helligkeit
		Detailstufe
		Systemmeldungen an/aus
		Spielversion

Optionsmenü

Durch Drücken der **Taste ESC** rufen Sie das Hauptoptionsmenü auf, in dem Sie alle Einstellungen für **X-Wing Alliance** vornehmen können. Sie finden dort folgende Optionen:



HAUPTMENÜ



ALLGEMEINE OPTIONEN

Allgemeine Optionen

Hier finden Sie Grundeinstellungen, die sich auf die Schlachtmissionen beziehen, jedoch auf die Missionen, die Sie im Kampfimulator fliegen, keinen Einfluß haben.

- **Schwierigkeitsgrad** Schaltet zwischen den Schwierigkeitsgraden "Einfach", "Mittel" und "Schwer" für die Einzelspielermissionen hin und her. Eine Änderung dieser Einstellung hat direkte Auswirkung auf Ihre Punktzahl.

- **Schiffskollisionen** Schaltet die Kollisionsabfrage zwischen Raumjägern für die Einzelspielermissionen an oder aus.

- **Unverwundbar** Macht Ihr Schiff in den Einzelspielermissionen unzerstörbar.

- **Unbegrenzte Munition** Wählt für die Einzelspielermissionen zwischen begrenztem und unbegrenztem Energievorrat für die Laserwaffen aus. Wenn Sie die Optionen "Unverwundbar" oder "Unbegrenzte Munition" verwenden, werden Sie keine Bonuspunkte erhalten, und Ihre Punktzahl wird erheblich reduziert.

- **Kommentar #1** Hier können Sie eine Nachricht eintragen, die im Multiplayer-Modus an alle Spieler geschickt werden kann. Klicken Sie auf das Feld, geben Sie den Text ein und drücken Sie dann **ENTER**. Im Spiel können Sie die Nachricht mit **SHIFT+1** senden.

- **Kommentar #2** Wie Kommentar #1, allerdings wird diese Meldung mit **SHIFT+2** gesendet.

- **Kommentar #3** Wie Kommentar #1, allerdings wird diese Meldung mit **SHIFT+3** gesendet.

- **Kommentar #4** Wie Kommentar #1, allerdings wird diese Meldung mit **SHIFT+4** gesendet.

- **Voreinstellung #1 Schub** Hier können Sie eine Schubeinstellung festsetzen, die über die dargestellte Zahl angegeben wird. Klicken Sie auf einen der beiden Pfeile, um Ihre Schubeinstellung zu erhöhen oder zu reduzieren.

- **Voreinstellung #1 Laser** Klicken Sie auf das Feld zwischen "0" und "Voll", um die Laderate für die Laser festzusetzen.

- **Voreinstellung #1 Schilder** Klicken Sie auf das Feld zwischen "0" und "Voll", um die Laderate für die Schilder festzusetzen.

- **Voreinstellung #1 Strahlenwaffe** Klicken Sie auf das Feld zwischen "0" und "Voll", um die Laderate für die Strahlenwaffe festzusetzen. (Im Flug können Sie diese Voreinstellung dann mit der Taste F11 abrufen.)

- **Voreinstellung #2 Schub** Hier können Sie eine Schubeinstellung festsetzen, die über die dargestellte Zahl angegeben wird. Klicken Sie einen der beiden Pfeile an, um Ihre Schubeinstellung zu erhöhen oder zu reduzieren.

- **Voreinstellung #2 Laser** Klicken Sie auf das Feld zwischen "0" und "Voll", um die Laderate für die Laser festzusetzen.

- **Voreinstellung #2 Schilder** Klicken Sie auf das Feld zwischen "0" und "Voll", um die Laderate für die Schilder festzusetzen.

- **Voreinstellung #2 Strahlenwaffe** Klicken Sie auf das Feld zwischen "0" und "Voll", um die Laderate für die Strahlenwaffe festzusetzen. (Im Flug können Sie diese Voreinstellung dann mit der Taste F12 abrufen.)

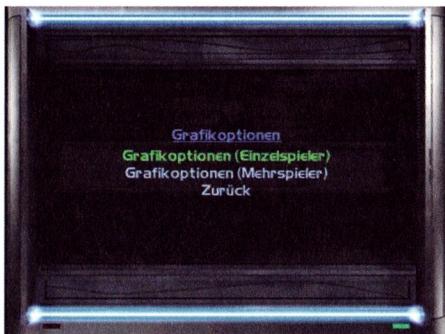
- **Mit F11 und F12** können Sie während einer Mission die aktuellen Werte unter der entsprechenden Voreinstellung speichern.

- **Grundeinstellung wiederherstellen** Stellt die ursprünglichen Einstellungen wieder her.

- **Zurück** Mit dieser Option kehren Sie ins Hauptoptionsmenü zurück.

GRUNDEINSTELLUNGEN

Wählen Sie aus drei Grundeinstellungen, die dann, je nach Leistungsfähigkeit Ihres Computers, die Grafik- und Soundeinstellungen automatisch anpassen.



GRAFIKOPTIONEN

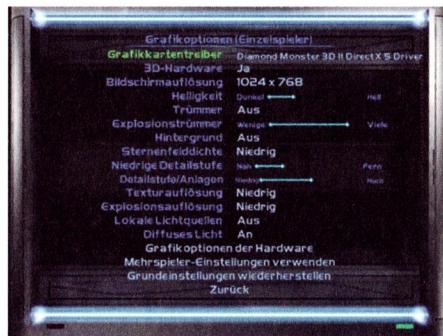
GRAFIKOPTIONEN

In diesem Menü können Sie die Grafikeinstellungen verändern.

• Grafikoptionen/Einzelspieler

Hier finden Sie die folgenden Optionen für den Einzelspielermodus:

- **Grafikkartentreiber** Mit dieser Option können Sie einen der auf Ihrem System verfügbaren Grafikkartentreiber auswählen.
- **3D-Hardware** Aktiviert oder deaktiviert eine 3D-Beschleunigerkarte. Diese Option kann nur aktiviert werden, wenn Sie eine 3D-Beschleunigerkarte besitzen.
- **Bildschirmauflösung** Wechselt zwischen den verschiedenen Auflösungen, die auf Ihrem System zur Verfügung stehen.
- **Helligkeit** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Hell" und "Dunkel", um die gewünschte Helligkeit festzulegen.
- **Trümmer** Schaltet umherfliegenden Schrotteile im freien Raum an oder aus.
- **Explosionstrümmer** (nur Einzelspieler) Dieser Regler legt fest, wieviel Schrott bei einer Raumschiffexplosion entsteht. Reduzieren Sie diesen Wert, um die Spielgeschwindigkeit auf Ihrem System zu verbessern.
- **Hintergrund** Schaltet große Planeten und andere Hintergrundgrafiken an oder ab. Bei abgeschaltetem Hintergrund wird die Spielgeschwindigkeit auf Ihrem System verbessert.
- **Sternenfelddichte** Wechselt zwischen den Einstellungen



GRAFIKOPTIONEN/EINZELSPIELER

"Niedrig", "Mittel" und "Hoch" und bestimmt die Anzahl der Sterne, die im Hintergrund zu sehen ist. Die Einstellung "Niedrig" wird die Spielgeschwindigkeit auf Ihrem System verbessern.

- **Niedrige Detailstufe** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Nah" und "Weit", um festzulegen, in welcher Entfernung die anderen Schiffe in hoher Detailstufe dargestellt werden. Um die Spielgeschwindigkeit auf Ihrem System zu verbessern, sollten Sie die Einstellung "Nah" wählen.
- **Texturauflösung** Schaltet die Auflösung für die Texturen zwischen "Hoch", "Mittel" und "Niedrig" um. Eine niedrigere Auflösung erhöht die Bildrate auf langsamem Systemen.
- **Explosionsauflösung** Legt die Texturauflösung für Explosionen fest. Eine niedrigere Auflösung erhöht die Bildrate auf langsamem Systemen.
- **lokale Lichtquellen** Diese Option legt fest, wie oft eine lokale Lichtquelle, wie z.B. ein Laser, Licht erzeugt. Eine niedrigere Einstellung erhöht die Bildrate auf langsamem Systemen.
- **Diffuses Licht** Schaltet die globalen Lichtquellen an oder aus.
- **Mehrspieler-Einstellungen verwenden** Übernimmt die Einstellungen des Multiplayer-Modus.
- **Grundeinstellungen wiederherstellen** Aktiviert die Originaleinstellungen wieder.
- **Zurück** Zurück zum vorherigen Menü.



GRAFIKOPTIONEN DER HARDWARE

Grafikoptionen der Hardware

- **Hardware MIP Mapping** Erlaubt Ihrer 3D-Beschleunigerkarte, die Entfernung zu bestimmen, in der hochauflösende Texturen eingesetzt werden. Schalten Sie diese Option ab, so wird die Entfernung von der Software bestimmt. Wird diese Option aktiviert, erhöht sich die Bildrate auf langsamten Systemen.
- **Palettierte Texturen** Erlaubt es Ihrer 3D-Beschleunigerkarte, die Texturen über eine interne Palette zu erzeugen. Dadurch belegen die Texturen weniger RAM, was das Spiel bei Karten, die palettierte Texturen unterstützen, drastisch beschleunigen kann.
- **Bilinear Filter** Schaltet das Glätten der Texturen an oder ab. Wird diese Funktion abgeschaltet, verbessert sich die Spielgeschwindigkeit auf Ihrem System.
- **Treffereffekte** Schaltet glühende Schilder, Lasereinschläge und andere visuelle Effekte an oder aus. Werden diese Effekte abgeschaltet, verbessert sich die Spielgeschwindigkeit auf Ihrem System.
- **Partikeleffekte** Diese Option schaltet Funken und Rauch, die durch Treffer verursacht werden, an oder ab.
- **Raketenfspuren** Hiermit werden die Rauchspuren der Raketen ein- oder ausgeschaltet. Sind sie ausgeschaltet, verbessert sich Spielgeschwindigkeit auf Ihrem System.
- **Triebwerksglühern** Über diese Option schalten Sie das Glühen der Schiffstriebwerke ein oder aus. Ausgeschaltet, verbessert sich die Spielgeschwindigkeit auf Ihrem System.
- **Blendeneffekte** Schaltet die Grafikeffekte durch Lichtquellen ab.
- **HUD-Farbe** Schaltet die verschiedenen Farben für das HUD im Cockpit durch. Die Farbe wird in dem kleinen Cockpitsymbol auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt.

SOUNDOPTIONEN

In diesem Menü lassen sich die Einstellungen für die Soundeffekte und Musik während des Spiels festlegen.

- **Musiklautstärke/Haupthalle** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Aus" und "Max", um die Lautstärke der Musik an Bord des Calamari-Kreuzers und des Familientransporters einzustellen.
- **SFX-Lautstärke/Haupthalle** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Aus" und "Max", um die Lautstärke der Soundeffekte an Bord des Calamari-Kreuzers und des Familientransporters einzustellen.
- **Musiklautstärke/Außenansicht** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Aus" und "Max", um die Lautstärke der Musik während des Fluges einzustellen.
- **3D-Sound an** Diese Option können Sie aktivieren, wenn Sie eine kompatible 3D-Soundkarte besitzen. Wird diese Option aktiviert, ohne daß eine geeignete Soundkarte vorhanden ist, verschlechtert sich die allgemeine Systemleistung während des Spiels.
- **Anzahl der Kanäle** Hier legen Sie fest, wie viele Soundeffekte gleichzeitig abgespielt werden können. Eine Reduzierung dieser Zahl kann zu einer höheren Spielgeschwindigkeit auf Ihrem System führen.



SOUNDOPTIONEN

- **Soundeffekt-Qualität** Über diese Option legen Sie die Auflösung der benutzten Soundeffekte während des Kampfes fest. Effekte in normaler Auflösung verbrauchen weniger Speicher (und erhöhen so die Geschwindigkeit des Spiels), klingen aber nicht so gut wie Effekte mit hoher Klangqualität.
- **SFX-Lautstärke/Außenansicht** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Aus" und "Max", um die Lautstärke der Soundeffekte während des Fluges einzustellen.
- **Cockpit/Interne SFX-Lautstärke** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Aus" und "Max", um die Lautstärke der Soundeffekte im Cockpit einzustellen.
- **Antriebslautstärke** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Aus" und "Max", um die Lautstärke Ihres Triebwerks einzustellen.
- **Meldungen/Piloten** Ihre Flügelmänner senden während des Kampfes Funksprüche. Mit dieser Option stellen Sie ein, ob Sie alle, keine oder einige Meldungen hören.
- **Meldungen/Taktischer Offizier** Mit dieser Option stellen Sie ein, ob Sie alle, keine oder einige Meldungen des taktischen Offiziers über den Status missionskritischer Schiffe hören.



SPIELSTEUERUNG

- **Spezielle Missionsmeldungen** Mit dieser Option stellen Sie ein, wie viele missionsspezifische Meldungen Sie hören möchten.
- **Lautstärke/Sprache** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Aus" und "Max", um die Lautstärke der Sprachausgabe einzustellen.
- **Grundeinstellungen wiederherstellen** Stellt die Originaleinstellungen wieder her.
- **Zurück** Über diese Option gelangen Sie zurück ins Hauptoptionsmenü.

STEUERUNGSOPTIONEN

In diesem Menü können Sie die Einstellungen für Ihren Joystick oder andere Eingabegeräte vornehmen.

- **Ruder an** Wenn Sie Ruderpedale oder einen Joystick mit Ruderfunktion besitzen, können Sie diese Funktion aktivieren. In diesem Fall steuern Sie über die Ruder das Rollen Ihres Schiffs. (Alternativ können Sie auch den zweiten Feuerknopf Ihres Joysticks drücken und den Joystick nach links oder rechts bewegen.)
- **Ruder invertieren** Vertauscht die Richtung, in die Ihr Schiff beim Betätigen des Ruders rollt.
- **Force Feedback an** Aktiviert die Force Feedback-Funktion, sofern sie von Ihrem Joystick unterstützt wird.
- **Force Feedback-Stärke** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Schwach" und "Stark", um die Stärke des Force Feedback-Effekts einzustellen.
- **Force Feedback-Zentrierung** Klicken Sie auf das Feld zwischen "Schwach" und "Stark", um die Spannung Ihres Force Feedback Joysticks einzustellen.
- **Joystick Y-Achse invertieren** Invertiert das Neigungsverhalten Ihres Schiffes, so daß sich die Nase nach oben bewegt, wenn Sie den Joystick nach vorne drücken und nach unten bewegt, wenn Sie den Joystick nach hinten ziehen.
- **Joystick-Knöpfe neu definieren** Über diese Funktion können Sie die Tasten Ihres Joysticks mit Tastaturlbefehlen belegen. Klicken Sie diese Option an, so erscheint eine Liste der verfügbaren Joystick-Knöpfe mit ihrer aktuellen

Belegung. Drücken Sie den Joystick-Knopf, den Sie neu definieren wollen, oder markieren Sie ihn mit den Pfeiltasten. Klicken Sie dann auf die zugewiesene Funktion oder drücken Sie **ENTER**, woraufhin eine Liste mit verfügbaren Funktionen geöffnet wird. Aus dieser Liste können Sie mit der Laufleiste oder über die Pfeiltasten eine Funktion auswählen. Alternativ ist es auch möglich, direkt die Taste zu drücken, die dem Joystick-Knopf zugewiesen werden soll. Mit "Zurücksetzen" werden die Standardeinstellungen wieder hergestellt, und mit "Zurück" gelangen Sie in das vorherige Menü.

• **Grundeinstellungen wiederherstellen** Stellt die

Originaleinstellungen wieder her.

• **Zurück** Über diese Option gelangen Sie zurück ins Hauptoptionsmenü.

Netzwerkoptionen

Wenn Sie mit einem Spiel verbunden sind, kann nur der Host diese Optionen ändern.

• **Paßwort benötigt** Diese Option zeigt an, ob ein Paßwort benötigt wird, um in diesem Spiel mitzuspielen.

• **Paßwort** Diese Option zeigt das Paßwort eines Multiplayer-Spiels an.

• **Internet** Diese Option zeigt an, ob ein Multiplayer-Spiel im Internet gespielt wird.

• **Aktualisierungsrate** Benutzen Sie diese Einstellung, um die Frequenz zu bestimmen, mit der die Spieldaten an die anderen Spieler über das Netzwerk gesendet werden sollen.

CREDITS

Unter dieser Option finden Sie eine Liste der Personen, die an **X-Wing Alliance** mitgearbeitet haben. Mit **ENTER**, **ESC** oder der **LEERTASTE** können Sie die Anzeige der Credits beenden.

ZWISCHENSEQUENZEN ABSPIELEN

Hier können Sie sich Animationen wichtiger Szenen des Spiels ansehen. Wählen Sie diese Option, so erscheint eine Liste mit Symbolen für die einzelnen Sequenzen. Je weiter Sie im Spiel vorankommen, desto mehr Zwischensequenzen stehen Ihnen hier zur Auswahl. Klicken Sie auf eines der Symbole, um die entsprechende Zwischensequenz aufzurufen.

ZURÜCK ZUM SPIEL

Bringt Sie an den Punkt des Spiels zurück, an dem Sie das Optionsmenü aufgerufen haben.

ZURÜCK ZU WINDOWS

Bringt Sie zurück zum Desktop.



KAMPFSIMULATOR

Kampfsimulator

Im Kampfsimulator können Sie bereits gewonnene Feldzugsmissionen wiederholen, Missionen mit oder gegen andere menschliche Spieler fliegen oder eigene Raumschlachten entwerfen. Am Anfang des Spieles erreichen Sie den Kampfsimulator über den Familientransporter. Nachdem Sie sich der Rebellion angeschlossen haben, steht Ihnen die Haupthalle des Calamari-Kreuzers offen, und Sie können den Kampfsimulator nicht mehr über den Familientransporter aufrufen.

Wählen Sie den Kampfsimulator und klicken Sie auf "Einzelspieler", wenn Sie allein spielen wollen. Um mit oder gegen andere Spieler über Netzwerk oder Internet zu spielen, müssen Sie auf "Mehrspieler" klicken. Weitere Informationen dazu finden Sie im entsprechenden Abschnitt auf Seite 48. Sollten Sie sich für den Einzelspielermodus entschieden haben, dann erscheint eine Missionsauswahl. Dort sehen Sie den Namen eines Feldzugs am oberen Bildschirmrand und darunter die Missionen, die innerhalb dieses Feldzugs geflogen werden können. Sie können den angezeigten Feldzug



MISSIONSAUSWAHL

wechseln, indem Sie auf die blinkenden Pfeile links und rechts auf dem Bildschirm klicken (Sie können nur einen anderen Feldzug anwählen, wenn Sie bereits eine Mission von diesem Feldzug geflogen haben). Mit den kleineren blinkenden Pfeilen können Sie die verfügbaren Missionen eines Feldzugs durchschalten (Diese Pfeile erscheinen nur, wenn innerhalb eines Feldzugs mehr als fünf Missionen zur Verfügung stehen). Weiterhin finden Sie in diesem Menü zwei Schaltflächen:

- **Schlachtmisionen** Hier können Sie eine bereits erfolgreich beendete Mission erneut fliegen.
- **Schnelle Raumschlacht** Mit dieser Option können Sie eigene Missionen entwerfen oder laden und dann fliegen (Siehe Abschnitt "Schnelle Raumschlacht" auf Seite 44). In der unteren rechten Ecke befindet sich die Schaltfläche:
- **Zurück zum Familientransporter** (oder Zurück zur Haupthalle): Diese Option bringt Sie zurück zum Familientransporter der Azzameen oder in die Haupthalle des Calamari-Kreuzers.



MISSIONSBESCHREIBUNG

Durch Anklicken des Missionssymbols rufen Sie eine Beschreibung auf, in der Sie sich einen schnellen Überblick über die Mission verschaffen können. Außerdem finden Sie dort eine Statistik über Ihre Feldzug- und Simulatoreinsätze für diese Mission, darunter auch, wie oft Sie diese Mission bereits geflogen haben, die beste Punktzahl, bester Bonus und beste Zeit.

Mit den Symbolen am unteren Bildschirmrand können Sie die Einstellungen für diese Mission verändern:

- **Schwierigkeit** Schaltet zwischen den Schwierigkeitsgraden "Normal", "Mittel" und "Schwer" um.
- **Kollisionen** Schaltet die Kollisionsabfrage zwischen Raumschiffen an oder aus.
- **Unverwundbar** Macht Ihr Schiff unsterblich.
- **Unbegrenzte Munition** Aktiviert den unbegrenzten Munitionsvorrat. Wenn Sie die Optionen "Unverwundbar" oder "Unbegrenzte Munition" aktivieren, erhalten Sie keine Bonuspunkte und nur eine deutlich reduzierte Punktzahl. Wollen Sie die Mission beginnen oder eine andere auswählen, können Sie dazu die Schaltflächen in der rechten Ecke benutzen:
- **Zurück zur Schlachtauswahl** Diese Option bringt Sie zurück in das vorherige Menü.
- **Zurück zum Familientransporter** (oder Zurück zur Haupthalle): Diese Option bringt Sie zurück zum Familientransporter der Azzameen oder in die Haupthalle des Calamari-Kreuzers.
- **Schnellstart** Hiermit überspringen Sie die Missionsbesprechung und gelangen direkt auf das Hangardeck, wo Sie Ihre Missionen beginnen können. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Hangar" auf Seite 14.
- **Zur Missionsbesprechung** Über diese Option gelangen Sie zur Missionsbesprechung, in der Sie detaillierte Informationen über Ihre Mission bekommen. Weitere

Informationen dazu finden Sie im Abschnitt

"Missionsbesprechung" auf Seite 13.

Sie können die Mission nur im Hangar beginnen. Dort stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

- **Start** Mit dieser Option beginnen Sie Ihre Mission.
- **Zurück zur Besprechung** Mit dieser Option gehen Sie zurück zu Ihrer Missionsbesprechung.
- **Schiff wechseln** Wollen Sie ein anderes Schiff fliegen, müssen Sie **PFEIL RECHTS** drücken. Mit **PFEIL HOCH** und **RUNTER** markieren Sie die verschiedenen Schiffe, die Sie dann mit **ENTER** auswählen können.
- **Lenkwaffen** Wenn Sie die Bewaffnung Ihres Schiffs ändern wollen, müssen Sie diese Option markieren und dann **PFEIL RECHTS** drücken. Mit **PFEIL HOCH** und **RUNTER** markieren Sie die verschiedenen Lenkwaffen, die Sie dann mit **ENTER** auswählen können.
- **Strahlenwaffe wählen** Wollen Sie Ihr Schiff mit einer dieser Defensivwaffen ausrüsten, müssen Sie diese Option markieren und dann **PFEIL RECHTS** drücken. Mit **PFEIL HOCH** und **RUNTER** markieren Sie die verschiedenen Strahlenwaffen, die Sie dann mit **ENTER** auswählen können.

Hinweis: Diese Waffen sind nicht für alle Schiffe verfügbar.

- **Gegenmaßnahmen wählen** Wenn Sie die Störsysteme Ihres Schiffs ändern wollen, müssen Sie diese Option markieren und dann **PFEIL RECHTS** drücken. Mit **PFEIL HOCH** und **RUNTER** markieren Sie die verschiedenen Lenkwaffen, die Sie dann mit **ENTER** auswählen können.

Nachdem Sie Ihre Einstellungen vorgenommen haben, können Sie die Mission starten, indem Sie die **LEERTASTE** drücken oder auf "Start" klicken.

Schnelle Raumschlacht

In diesem Modus können Sie die Missionen im Rahmen der Möglichkeiten des Programms nach eigenen Wünschen verändern. Es ist sogar möglich, Schiffe zu fliegen, die Ihnen während der Missionen von *X-Wing Alliance* nicht zur Verfügung standen, z. B. imperiale Jäger. Hinweis: Der Raumschlachtmodus ist so anpassungsfähig wie möglich, allerdings können die Einstellungen anderer Spieler im Mehrspielermodus Leistungseinbußen zur Folge haben.

Klicken Sie im Kampfsimulator auf die Schaltfläche "Raumschlacht", um das entsprechende Menü zu öffnen. Während der Planung einer Mission aktivieren und konfigurieren Sie Einsatzgruppen und weisen ihnen Missionsziele zu. Eine Einsatzgruppe besteht aus mindestens einem und bis zu sechs Schiffen gleichen Typs, die zusammen als eine Gruppe fliegen.

Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich mehrere Symbole, über die Sie Ihre Mission konfigurieren können. Sie haben folgende Bedeutung:



SCHNELLE RAUMSCHLACHT SETUP

- **Anzahl/Teams** Wählt zwischen zwei, vier oder acht Teams aus.

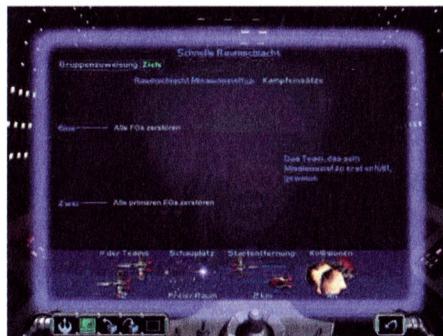
- **Schauplatz** Wählt zwischen den verschiedenen Umgebungen aus, in denen Ihre Mission stattfinden kann: freier Raum, Minenfeld, Asteroidenfeld.

- **Startentfernung** Hiermit legen Sie die Entfernung zwischen den Teams zu Beginn der Mission fest.

- **Kollisionen** Schaltet die Kollisionsabfrage zwischen Raumjägern ein und aus.

- **Zeitlimit** Mit dieser Option wird das Zeitlimit für Nahkampfraumschlachten festgesetzt.

Wenn Sie alle Einstellungen festgelegt haben, erscheint das Menü, in dem Sie die Teameinstellungen vornehmen können. Wenn Sie die Schaltfläche "Ziele" im oberen Teil des Menüs anklicken, können Sie den einzelnen Einsatzgruppen ein Missionsziel zuweisen.



MISSIONSZIEL

Es erscheint eine Liste mit den verschiedenen Teams, deren aktuellem Missionsziel sowie dem Typ des Missionszieles. Wählen Sie Nahkampf oder Gefechtssimulation. Ziel des Nahkampfes ist es, in der vorgegebenen Zeit mehr Schiffe des Gegners zu zerstören als das gegnerische Team. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

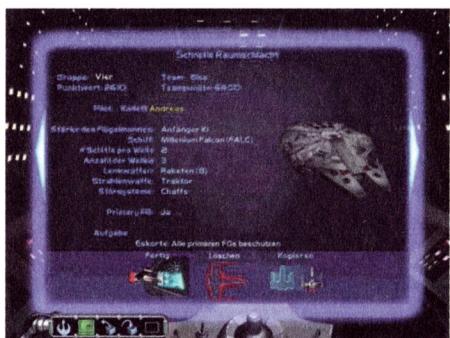
In den Gefechtssimulationen können den Teams verschiedene Ziele gesetzt werden. Das Team, das zuerst seine Ziele erreicht, gewinnt. Um die Ziele für ein Team zu ändern, klicken Sie auf das Ziel, das neben dem Namen des Ziels steht. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Gruppenzuweisung" am oberen Rand des Menüs, um zur Einsatzgruppenkonfiguration zurückzukehren.

DAS MENÜ

"EINSATZGRUPPENKONFIGURATION"

Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Beschreibung aller Optionen dieses Menüs. Detaillierte Beschreibungen zu diesen Optionen finden Sie im Abschnitt "Einsatzgruppenkonfiguration" auf Seite 46.

• **Pilot** Schaltet die verschiedenen Stufen der künstlichen Intelligenz einer Einsatzgruppe durch. Schließen Sie sich dieser Einsatzgruppe an, gilt die Einstellung für Ihre Flügelmänner und Geschütztürme.



EINSATZGRUPPENKONFIGURATION

- **Schiff** Mit dieser Option wählen Sie das geflogene Schiff einer Einsatzgruppe aus. Klicken Sie auf das Wort "Inaktiv", erscheint eine Liste mit Schiffstypen. Wählen Sie einen Typ aus, wird eine Liste mit den verschiedenen Schiffen dieses Typs geöffnet. Bei längeren Auswahllisten können Sie sie, wie in Windows üblich, über die Bildlaufleiste verschieben. Sie können durch Anklicken des Namens das entsprechende Schiff auswählen oder über die Schaltfläche "Abbruch" zur Einsatzgruppenkonfiguration zurückkehren.
- **Schiffe pro Welle** Hier legen Sie fest, wie viele Schiffe (zwischen 1 und 6) sich in einer Welle befinden.
- **Anzahl der Wellen** Hier können Sie frei von eins bis neun wählen. Sobald alle Schiffe einer Welle vernichtet wurden, erscheint die nächste Angriffswelle.
- **Lenkwaffen** Schaltet die verfügbaren Lenkwaffen für den von Ihnen gewählten Schiffstyp durch. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Lenkwaffensysteme" auf Seite 22)
- **Strahlenwaffen** (Nur Raumjäger) Schaltet die verfügbaren Strahlenwaffen für den von Ihnen gewählten Schiffstyp durch. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Strahlenwaffen" auf Seite 23)
- **Störsysteme** (Nur Raumjäger) Schaltet die verfügbaren Störmäßigungen für den von Ihnen gewählten Schiffstyp durch. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Störsysteme" auf Seite 23)
- **Primäre Einsatzgruppe** Hiermit wird festgelegt, ob eine Einsatzgruppe im Hinblick auf die Missionsziele als Primärziel gilt. Wenn Ihre Einsatzgruppe zum Beispiel die Aufgabe "Primärziele zerstören" hat und Ihr Gegner einen Sternzerstörer und eine Corvette besitzt, die als primäre Einsatzgruppe markiert sind, dann müssen Sie sowohl den Sternzerstörer als auch die Corvette vernichten. Primäre Einsatzgruppen werden in der Liste mit einem roten Punkt markiert.

- **Auftrag** Über diese Option legen Sie die Aufträge der Fluggruppen fest:
 - **Raumüberlegenheit** Erst Jäger, dann primäre Einsatzgruppen angreifen.
 - **Angriff** Erst primäre Einsatzgruppen, dann Jäger angreifen.
 - **Eskorte** Primäre Einsatzgruppen schützen.
 - **Deaktivieren** Primäre Einsatzgruppen deaktivieren.
 - **Kapern** Primäre Einsatzgruppen deaktivieren und kapern.
 - **Aufklärung** Primäre Einsatzgruppen überprüfen (Fracht bestimmen).
 - **Kein Auftrag** Einheit ist nicht mobil

Wenn Sie die Einstellungen für Mission und Einsatzgruppen beendet haben, können Sie auf die Pfeile in der Mitte der oberen Bildschirmhälfte klicken, um zwischen Einsatzgruppen, Bewaffnung und Befehlen durchzuschalten. Links unten auf dem Bildschirm sehen Sie eine Reihe von Schaltflächen:

- **Schlacht** Diese Option beendet den Raumschlachtmodus und bringt Sie – solange Sie noch nicht der Allianz beigetreten sind – zurück zu den Familienmissionen oder – nachdem Sie sich der Rebellion angeschlossen haben – zur Schlachtauswahl.
- **Laden** Hier können Sie eine Raumschlacht speichern oder löschen und von vorne beginnen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, so erscheint eine Liste gespeicherter Raumschlachten. Klicken Sie diejenige an, die Sie spielen möchten, oder kehren Sie mit "Abbruch" in das vorige Menü zurück. Über die Schaltfläche "Neue Raumschlacht" werden alle Einsatzgruppen und Missionsziele gelöscht.

Die Raumschlachten werden im Ordner "Skirmish" des **X-Wing Alliance** Verzeichnis gespeichert.

- **Speichern** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, und geben Sie dann den Namen ein, unter dem Sie die Raumschlacht speichern wollen. Später können Sie sie dann über die Option "Laden" wieder abrufen und spielen.
- **Neue Raumkampfmission** Diese Option löscht alle Einstellungen, einschließlich der Einsatzgruppen und Ziele.

Einsatzgruppenkonfiguration

Sie müssen zuerst die Einsatzgruppen aktivieren und zuweisen. Folgen Sie dazu den folgenden Anweisungen:

- 1 Ziehen Sie mit der Maus einen Spielernamen in ein leeres Feld des Menüs für die "Schlachteinstellungen".
- 2 Klicken Sie auf das Wort "Inaktiv", das Sie neben dem Pilotennamen sehen.
- 3 Wählen Sie aus dieser Liste ein Schiff für den Piloten aus.
- 4 Im Menü für die Einsatzgruppenkonfiguration können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen.
- 5 Sofern Sie das wünschen, können Sie die einzelnen Einsatzgruppen umbenennen.
- 6 Wählen Sie die Stärke der Flügelmänner aus. Auf diese Weise bestimmen Sie die Leistungsfähigkeit der KI der Piloten innerhalb der Fluggruppe.
- 7 Wenn Sie möchten, können Sie über "Schiff" einen anderen Schiffstyp auswählen.
- 8 Stellen Sie die Anzahl der Schiffe pro Welle ein. Damit bestimmen Sie die Stärke Ihrer Staffel. In diese Zahl wird Ihr Schiff mit eingerechnet.
- 9 Legen Sie die Zahl der Angriffswellen fest.

- 10 Wählen Sie die gewünschte Lenkwaffe aus.
- 11 Wählen Sie die gewünschte Strahlenwaffe aus.
- 12 Wählen Sie die gewünschte Störmaßnahme aus.
- 13 Entscheiden Sie, ob es sich um eine primäre Einsatzgruppe handelt. (Wenn Sie diese Option auf "Ja" setzen, dann wird die Einsatzgruppe mit einem roten Punkt markiert.)
- 14 Wählen Sie eine Aufgabe aus.
- 15 Mit den Schaltflächen können Sie Ihre Einstellungen kopieren und für andere Einsatzgruppen übernehmen.
- 16 Klicken Sie auf "Fertig", um in das Menü für die Schlachteinstellungen zu gelangen. Hier müssen Sie die KI der anderen Einsatzgruppen festlegen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Klicken Sie auf das Wort "Inaktiv" neben einem Feld.
- 2 Wählen Sie aus der Liste ein Schiff aus (Die Liste beinhaltet alle Schiffe des Spiels). Haben Sie ein Schiff ausgewählt, sehen Sie einen Wert für diese Einsatzgruppe zusammen mit dem Gesamtwert für das Team, dem die Einsatzgruppe angehört. (Im Multiplayer-Modus ist es wichtig, daß diese Punkte gleichmäßig verteilt sind. Der Host setzt für jedes Team eine Punktzahl fest, die von dem jeweiligen Spieler eingesetzt werden kann.)
- 3 Stellen Sie einen Wert für "Piloten" ein. (Dies ist die Leistungsstufe der KI).
- 4 Wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 6.

E I N P A A R T I P S

- SPEICHERN SIE DIE VOREINSTELLUNGEN FÜR ENERGIE UND SCHUB. DIES KÖNNEN SIE IM HAUPTMENÜ UNTER "ALLGEMEINE OPTIONEN" ERLEDIGEN ODER DURCH DRÜCKEN DER SHIFT+F11 UND SHIFT+F12 TASTEN. DIES IST BESONDERS IN EINEM ZWEIKAMPF HILFREICH, WENN SIE MÖGLICHST SCHNELL VIEL ENERGIE FÜR WAFFEN UND ANTRIEB BRAUCHEN.
- FALLS IHR SCHIFF MIT GESCHÜTZTÜRMEN AUSGESTATTET IST, KÖNNEN SIE MIT IHNEN AUF ZIELE HINTER IHNEN FEUERN, INDEM SIE VOM COCKPIT AUS DIE TASTE "F" DRÜCKEN. AUßerdem KÖNNEN SIE MIT DEN GESCHÜTZTÜRMEN GROBE ZIELE ANGREIFEN, DENEN SIE NICHT ZU NAHE KOMMEN WOLLEN.
- WENN SIE LENKWAFFEN AUSWEICHEN WOLLEN, DANN SOLLTEN SIE MINDESTEN 90 MEGLIGHTS PRO STUNDE ODER SCHNELLER FLIEGEN.
- BEI 1/3 SCHUB KÖNNEN SIE ENGERE KURVEN FLIEGEN.
- FLIEGEN SIE MIT IHRER SCHIFF WÄHREND EINES ZWEIKAMPFES STÄNDIG AUSWEICHMANÖVER, SO DAB SIE FÜR DEN GEGNER SCHWERER ZU TREFFEN SIND. WENN SIE ES SCHAFFEN, DABEI IHRE EIGENEN WAFFEN PRÄZISE EINZUSETZEN, SIND SIE FÜR DEN GEGNER EIN ECHTES PROBLEM!
- KOMMEN SIE DEN FEINDLICHEN GROBKAMPFSCHIFFEN NICHT NÄHER ALS 0,8 KM, WENN ES SICH IRGENDWIE VERMEIDEN LÄßT. IN DIESER ENTFERNUNG SIND SIE EIN LEICHTES ZIEL. AUßerdem RISIKEREN SIE, OPFER VON LENKWAFFEN IHRER VERBUNDENEN ZU WERDEN.
- SETZEN SIE IHRE LENKWAFFEN NICHT IN NÄCHSTER NAHE DES ZIELS EIN. SONST KANN ES PASSIEREN, DAB SIE VON DER EXPLOSION EBENFALLS BESCHÄDIGT WERDEN

R A U M K A M P F I M
M E H R S P I E L E R - M O D U S





RAUMSCHLACHT FLIEGEN

Um eine Raumschlacht fliegen zu können, müssen Sie vorher die Einstellungen dafür laden oder festlegen. Sobald Sie den Namen Ihres Piloten in das freie Feld einer Einsatzgruppe gezogen haben, erscheint in der unteren rechten Ecke des Bildschirms die Schaltfläche "Start". Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um mit der Raumschlacht zu beginnen. Am Ende der Mission erscheint eine Abschlußbewertung, in der die Statistiken für den Spieler aufgelistet werden. Dazu zählen Missionsergebnis, Punktzahl, erreichte Auszeichnungen sowie abgeschossene und verlorene Schiffe.

Raumkampf im Mehrspieler-Modus

Nachdem Sie Ihre Fähigkeiten als Pilot im Einzelspielermodus geschult haben, können Sie mit einem Jäger des Imperiums oder der Rebellen den Kampf gegen andere menschliche Spieler antreten.

MEHRSPIELER-FEATURES

- **Bis zu acht Spieler gleichzeitig** Über Microsofts DirectPlay können bis zu acht Spieler über LAN, vier Spieler über Internet oder zwei Spieler über Modem bzw. Nullmodem-Kabel miteinander verbunden werden.
- **Spiele in der MSN Gaming Zone** sind über das Internet möglich. Die Gaming Zone ist ein kostenloser Service, mit dem Sie einen Gegner finden und das Spiel über Ihren Internet-Browser starten können. (Internet-Zugang und Microsoft Explorer oder Netscape Navigator erforderlich)
- **Raumjäger-Rennen** Treten Sie auf der Trainingsanlage in verschiedenen Schiffen gegeneinander an.
- **Mehrspieler-Raumschlacht** Entwerfen Sie Ihre eigene oder laden Sie eine bereits fertige Mission und fliegen Sie sie mit Freunden.
- **Fliegen Sie die Jäger der Rebellen und des Imperiums** Im Mehrspieler-Modus können Sie zwischen 28 verschiedenen Schiffen wählen. Dazu zählen die Jäger der Rebellen, die verschiedenen TIEs und das Kanonenboot des

Galaktischen Imperiums. Außerdem stehen Ihnen auch Piraten- und zivile Schiffe zur Auswahl, darunter auch die berühmte *Millennium Falcon*!



SIMULATOREN



MEHRSPIELER-SETUP

Start des Mehrspieler-Modus

Um den Mehrspieler-Modus zu starten, müssen Sie zuerst den Kampfsimulator betreten. Klicken Sie auf die Gruppe von Simulatorkammern, um das Mehrspieler-Konfigurationsmenü aufzurufen. Hinweis: Sie können für den Mehrspieler-Modus bestimmte Grafikoptionen festlegen, genau wie dies für den Einzelspielermodus möglich ist. Weitere Informationen zu den Grafikoptionen finden Sie auf Seite 37.

Wählen Sie aus, ob Sie ein Spiel leiten, an einem teilnehmen oder in der MSN Gaming Zone spielen wollen. (Weitere Informationen zur MSN Gaming Zone finden Sie auf Seite 59.)

Leitung eines Spiels

Der Host legt die Missionsparameter fest, verteilt die Spieler (auch sich selbst) auf Einsatzgruppen und wird während des Spiels zum Server. Als Host müssen Sie folgende Optionen festlegen, ehe Sie auf "Verbinden" klicken können:

VERBINDUNGSART

Legt die Art der Verbindung für das Spiel fest. Klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol der Verbindung, die Sie benutzen wollen.

IPX Mit dieser Option können Sie in einem IPX LAN spielen. Klicken Sie auf "Start", um das Mehrspieler-Spiel zu beginnen.



TCP/IP Mit dieser Option können Sie über das Internet oder in einem TCP/IP LAN spielen. Als Host müssen Sie dann allen anderen Spielern Ihre IP-Adresse mitteilen, damit diese am Spiel teilnehmen können. Hinweise zum Bestimmen Ihrer IP-Adresse finden Sie im Abschnitt über das IP-Konfigurationsprogramm unter Windows 95 auf Seite 62. Klicken Sie auf "Start", um das Mehrspieler-Spiel zu beginnen.



Modem/Direkt Mit dieser Option können Sie über Modem gegen einen Freund spielen. Sollten in der rechten Liste unter "Installierte Modems" mehrere Geräte aufgelistet sein, müssen Sie vorher Ihr Modem durch Anklicken auswählen. Klicken Sie auf "Start", um das Mehrspieler-Spiel zu beginnen.



MODEM/DIREKT

Seriell/Direkt Mit dieser Option können Sie auf zwei PCs spielen, die über ein Nullmodem-Kabel verbunden sind. Das Kabel muß an jedem Rechner an einem freien COM-Port angeschlossen sein.

Danach müssen Sie im Verbindungsmenü den richtigen COM-Port einstellen (meist 1 oder 2). Es wird empfohlen, die Einstellungen für Baud-

Rate, Stop Bits, Parity und Flow Control beizubehalten. Sollten Sie die Einstellungen verändern und danach Probleme mit dem Spiel haben, können Sie über "Zurücksetzen" die Standardwerte wiederherstellen. Klicken Sie auf "Start", um das Mehrspieler-Spiel zu beginnen.



SERIELL/DIREKT

SPIELNAME

Die Standardeinstellung hierfür ist "<Name Ihres Piloten> Game". Sie können diesen Namen ändern, indem Sie auf das Feld unter "Spielname" klicken, einen neuen Namen eingeben und die Eingabe mit ENTER abschließen.

PASSWORT

Hier können Sie Ihr Spiel mit einem Paßwort schützen. Auf diese Weise können nur Spieler an Ihrer Runde teilnehmen, die das Paßwort kennen. Klicken Sie auf "Ja/Nein", um das Paßwort zu aktivieren oder zu deaktivieren. In dem Eingabefeld unter der Zeile "Paßwort" können Sie das Paßwort eingeben.

INTERNET JA/NEIN

Diese Option legt fest, wie die Netzwerkkommunikation von **X-Wing Alliance** gehandhabt wird. Stellen Sie sie auf "Ja", wird die Verbindung für das Internet optimiert. Klicken Sie auf das Wort "Ja/Nein", um die Einstellung zu verändern. Die Standardeinstellung für diese Option ist "Ja" für TCP/IP Spiele und "Nein" für alle anderen Verbindungsarten. Wenn Sie über ein TCP/IP LAN spielen, sollten Sie diese Option deaktivieren.

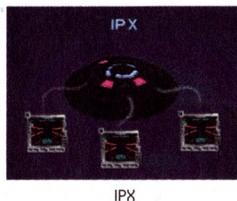
AKTUALISIERUNGSRATE

Mit dieser Option legen Sie fest, wie oft die Spieldaten über das Netzwerk an die anderen Spieler geschickt werden sollen. Klicken Sie auf das Wort "Hoch/Niedrig", um die Einstellung zu verändern. Die empfohlene Einstellung "Hoch" reduziert die "Sprünge" während des Spiels, während Sie auf langsamem Systemen die Einstellung "Niedrig" verwenden sollten.

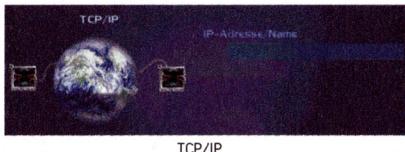
An einem Spiel teilnehmen

Nachdem Sie auf "Teilnehmen" geklickt haben, müssen Sie die Verbindungsart festlegen. (Erläuterungen dazu finden Sie u.a. im Glossar auf Seite 64.)

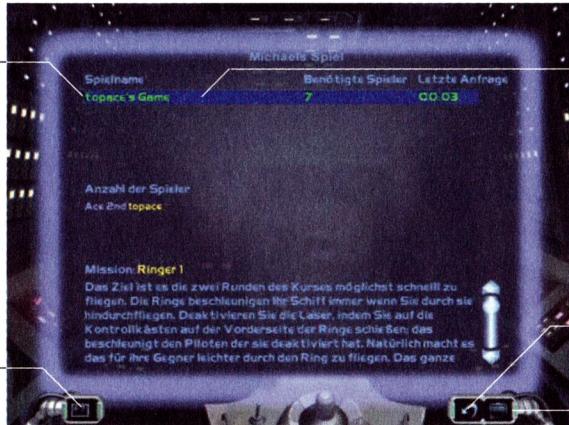
IPX Mit dieser Option können Sie in einem IPX LAN spielen. Klicken Sie auf "Verbinden", um sich einem Mehrspieler-Spiel anzuschließen.



TCP/IP Mit dieser Option können Sie über das Internet oder in einem TCP/IP LAN spielen. Wenn Sie an einem TCP/IP Spiel teilnehmen, müssen Sie die IP-Adresse des Host in das entsprechende Feld eingeben. Klicken Sie auf "Verbinden", um sich einem Mehrspieler-Spiel anzuschließen. Weitere Informationen zu TCP/IP finden Sie auf Seite 64.



Spiel aus Liste zum Beitreten wählen



Alle Spiele abfragen

Modem/Direkt Mit dieser Option können Sie über Modem gegen einen Freund spielen. Sollten in der rechten Liste unter "Installierte Modems" mehrere Geräte aufgelistet sein, müssen Sie vorher Ihr Modem durch Anklicken auswählen. Klicken Sie auf "Verbinden", um den Wählvorgang einzuleiten und eine Verbindung mit dem Modem des Hosts herzustellen.

Seriell/Direkt Mit dieser Option können Sie auf zwei PCs spielen, die über ein Nullmodem-Kabel verbunden sind. Das Kabel muß an jedem Rechner an einem freien COM-Port angeschlossen sein. Danach müssen Sie im Verbindungs menü den richtigen COM-Port einstellen (meist 1 oder 2). Es wird empfohlen, die Einstellungen für Baud Rate, Stop Bits, Parity, and Flow Control beizubehalten. Sollten Sie die Einstellungen verändern und danach Probleme mit dem Spiel haben, können Sie über "Zurücksetzen" die Standardwerte wiederherstellen. Klicken Sie auf "Verbinden", um die Verbindung zum anderen Rechner herzustellen.



MODEM/DIREKT



SERIELL/DIREKT

Rennmissionen

In diesem Modus können Sie auf der Trainingsanlage Rennen gegen andere Spieler fliegen (Siehe Pilotentrainingszentrum auf Seite 30). Die Kurse bestehen aus einer Reihe von Ringen, die z.T. bewaffnet sind und auf alle vorbeifliegenden Schiffe feuern. Ein Treffer auf die kleinen gelben Kästchen deaktiviert diese Waffen. Ein Treffer auf die kleinen gelben Kästchen deaktiviert diese Waffen. Die speziellen Regeln für die jeweiligen Rennen werden vorher angezeigt.

CHAT

Sofern das Chat-Interface oben im Bildschirm zu sehen ist, können Sie eine Textnachricht an andere Spieler senden. Drücken Sie ENTER, um die Nachricht abzusenden. Klicken Sie auf das "T", um sie an Ihr Team zu schicken, oder auf "A", wenn die Nachricht alle Spieler erreichen soll. Klicken Sie auf den Pfeil nach unten, um das Chat-Fenster zu vergrößern. Klicken Sie erneut auf den Pfeil, wird das Fenster wieder verkleinert.

SPIELERZUWEISUNG

Den Spielern werden automatisch Schiffe und Startpositionen zugewiesen, wenn sie sich dem Spiel angeschlossen haben. Der Host kann ggf. auch Spieler ausschließen, indem er Ihren Namen auf das Stiefelsymbol zieht.

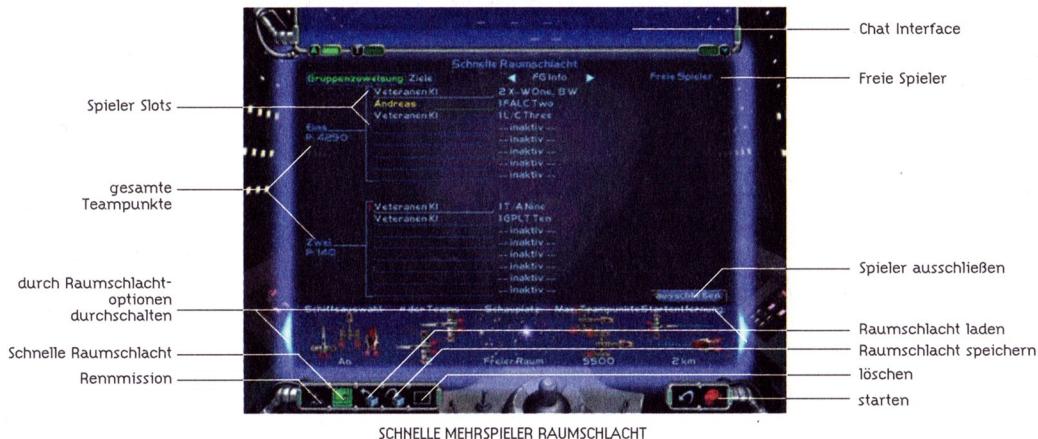


RENN-OPTIONEN

Diese Einstellungen können nur vom Host vorgenommen werden. Die anderen Spieler können die Einstellungen nur sehen, aber nicht ändern.

- **Runden** Hier können Sie die Länge des Rennens von einer bis 10 Runden festlegen. Diese Einstellung gilt nur für die Rennstrecken Ringer 1, Ringer 2 und Crazy Eight.
 - **Schiffsauswahl** Stellen Sie hier "Aus" ein, wird die Auswahl eines anderen Schiffes anstelle des vorgeschlagenen für das Rennen deaktiviert. Mit "An" können sich alle Spieler selbst ein Schiff aussuchen, und mit "Nur Host" liegt die Schiffsauswahl ausschließlich beim Host.

- **Zeitlimit** Legt das Zeitlimit fest, nachdem das Spiel endet, wenn der erste Spieler den Kurs durchflogen hat.
 - **Suche Spieler** Wenn Sie diese Option auf "Automatisch" stellen, werden die Daten der Schiffe der anderen Spieler angezeigt, ohne daß sie identifiziert wurden. Ist die Option ausgeschaltet, kann das Schiff eines menschlichen Spielers nicht von dem eines Computerpiloten unterschieden werden, solange es nicht überprüft wurde.
 - **Paßwort** Wählen Sie die Einstellung "Offen" für diese Option, kann jeder Spieler ohne ein Paßwort an der Runde teilnehmen. Hat der Host ein Paßwort festgelegt, wird es hier durch die Einstellung "Erforderlich" aktiviert.
 - **Kollisionen** Schaltet die Kollisionsabfrage zwischen Raumjägern ein und aus.



Mehrspieler-Raumschlacht

Die Mehrspieler-Raumschlacht erlaubt es, genau wie im Einzelspielermodus, eine neue Schlacht zu entwerfen oder eine bereits bestehende zu laden und zu fliegen. Die Mehrspieler-Schlacht verläuft fast wie im Einzelspielermodus, allerdings gibt es einige spezifische Optionen für den Mehrspielermodus. Dieser Abschnitt beschreibt nur die Mehrspieler-Aspekte der Raumschlacht. Informationen über den entsprechenden Einzelspielermodus finden Sie im entsprechenden Abschnitt auf Seite 44.

HINWEIS: Wir empfehlen die Verwendung der Vorlage "Simple" für Spiele im Internet oder auf langsamem Rechnern. Die Vorlage ist primär für den Einsatz im LAN gedacht.

CHAT

Sofern das Chat-Fenster oben im Bildschirm zu sehen ist, können Sie eine Textnachricht an andere Spieler senden. Drücken Sie ENTER, um die Nachricht abzusenden. Klicken Sie auf das "T", um sie an Ihr Team zu schicken, oder auf "A", wenn die Nachricht alle Spieler erreichen soll. Klicken Sie auf den Pfeil nach unten, um das Chat-Fenster zu vergrößern. Klicken Sie erneut auf den Pfeil, um das Fenster wieder zu verkleinern.

SPIELERZUWEISUNG

Der Host muß die Spielernamen aus der Liste nicht zugewiesener Teilnehmer in ein freies Teamfeld ziehen. Wurde eine bereits fertige Mission geladen, müssen die Teilnehmer in das Feld neben ein verfügbares Schiff gezogen

werden, um die Computerpiloten zu ersetzen. Der Host kann ggf. auch Spieler ausschließen, indem er Ihren Namen auf das Stiefelsymbol zieht. Alle Spieler müssen auf Teams verteilt werden, ehe das Bereit-Symbol erscheint.

RAUMSCHLACHT-OPTIONEN

Diese Einstellungen können nur vom Host modifiziert werden. Die anderen Spieler können die Einstellungen nur sehen, jedoch nicht ändern.

- **Schiffsauswahl** Ist die Option auf "An" gesetzt, können alle Spieler selbst Schiff und Bewaffnung wählen. Steht sie auf "Nur Host", kann nur der Host die Schiffseinstellungen verändern.
- **Anzahl/Teams** Wählt zwischen zwei, vier oder acht Teams aus.
- **Schauplatz** Wählt zwischen den verschiedenen Umgebungen, in denen Ihre Mission stattfinden kann: freier Raum, Minenfeld, Asteroidenfeld.
- **Max. Team-Pkte.** Gibt die maximale Punktzahl an, die einem Team für die Schiffs- und Waffenwahl zur Verfügung steht. Jedes Schiff hat einen bestimmten Punktwert, der festgelegt wurde, um das Spiel ausgeglichen zu gestalten. Der Host kann den maximalen Wert auf eine Zahl von 500 bis 10000 oder auf Unbegrenzt einstellen. Überschreitet ein Team seine zugeteilte Punktzahl, so blinkt diese Zahl rot. Die Punktzahlen müssen unter dem festgelegten Wert liegen, da sonst das Bereit-Symbol zum Spielstart nicht erscheint.

- **Zeitlimit** Legt das Zeitlimit fest, nach dessen Ablauf die Mission automatisch beendet wird, falls nicht zuvor ein Team sein Missionsziel erreicht hat oder in einem Team nur noch vom Computer gesteuerte Piloten übrig sind.
- **Startentfernung** Hiermit legen Sie die Entfernung zwischen den Teams zu Beginn der Mission fest.
- **Suche Spieler** Wenn Sie diese Option auf "Automatik" stellen, werden die Daten der Schiffe anderer Spieler angezeigt, ohne daß sie identifiziert wurden. Ist die Option ausgeschaltet, kann das Schiff eines menschlichen Spielers nicht von dem eines Computerpiloten unterschieden werden, solange es nicht überprüft wurde.

- **Kollisionen** Schaltet die Kollisionsabfrage zwischen Raumjägern ein und aus.
- **Paßwort** Wählen Sie die Einstellung "Offen" für diese Option, damit jeder Spieler ohne ein spezielles Paßwort an der Runde teilnehmen kann. Hat der Host ein Paßwort festgelegt, wird es hier durch die Einstellung "Erforderlich" aktiviert.



MEHRSPIELER-RAUMSCHLACHT

ENDE EINER MISSION

Nachdem Sie alle Ihnen zugeteilten Schiffe verloren oder das Spiel durch Drücken von **Q** und der **LEERTASTE** beendet haben, gelangen Sie auf die Karte, bis die Mission zu Ende ist. Die restlichen Spieler setzen die Mission fort, bis entweder ein Team sein Missionsziel erfüllt, die Spieler alle ihre Schiffe verloren haben oder das Zeitlimit erreicht ist. Wenn Sie nicht so lange warten wollen, können Sie durch Drücken von **Q** und der **LEERTASTE** die Verbindung trennen. Wollen Sie allerdings die endgültigen Punktzahlen sehen, sollten Sie das Ende der Mission abwarten, da alle Teilnehmer erst am Ende der Mission ihre endgültige Punktzahl erfahren. Trennt der Host die Verbindung zum Spiel, werden auch alle anderen Teilnehmer voneinander getrennt.

MSN Gaming Zone

Die MSN Gaming Zone (IGZ) ist ein kostenloser Service zur Ausrichtung von Spielen im Internet. Er erlaubt es Ihnen, andere Spieler aus der ganzen Welt zu treffen und die unterstützten Spiele, wie z.B. **X-Wing Alliance**, leicht und unkompliziert zu starten. Außerdem kann man hier bei einem Spiel Menschen kennenlernen und Tips und Neugkeiten zu **X-Wing Alliance** austauschen.

Für die Zone benötigen Sie einen Zugang zum Internet und den Microsoft Internet Explorer 3.02 oder den Netscape Navigator 4.0 (oder eine jeweils höhere Version).

MSN GAMING ZONE - SCHNELLSTART

- 1 Starten Sie **X-Wing Alliance**.
- 2 Starten Sie den Kampfsimulator.
- 3 Klicken Sie auf "Mehrspieler".
- 4 Klicken Sie auf MSN Gaming Zone. Das Spiel wird daraufhin beendet, und es wird versucht, eine Verbindung zur **X-Wing Alliance**-Lobby auf der MSN Gaming Zone Website unter msn.zone.com herzustellen. Wenn Sie noch nicht mit dem Internet verbunden sind, erscheint eine Windows-Eingabeaufforderung, die Sie mit Ihrem ISP verbindet.

Sollte Ihr Computer nicht für den automatischen Zugriff auf das Internet konfiguriert sein, müssen Sie zuerst manuell eine Verbindung herstellen und dann mit Schritt 1 den Vorgang fortsetzen.

- 5 Die Hilfesektion der MSN Gaming Zone hilft Ihnen dabei, eine neue Mitglieds-ID und ein Passwort festzulegen oder sich mit Ihrem bestehenden Zugang anzumelden.
- 6 Nachdem Sie sich angemeldet haben, können Sie sich mit den anderen **X-Wing Alliance** Spielern treffen und in den Lobbies Spiele ausrichten. Klickt der Host des Spiels, dem Sie sich angeschlossen haben, auf "Launch" wird **X-Wing Alliance** wieder gestartet und alle Spieler werden automatisch mit dem Spiel verbunden.

BEITRITT ZUR MSN GAMING ZONE

HINWEIS: Wenn Sie bereits einen Zugang zur MSN Zone besitzen und die Software installiert haben, können Sie diesen Abschnitt überspringen und gleich den folgenden lesen.

- 1 Wählen Sie sich bei Ihrem Internet Service Provider ein.
- 2 Starten Sie den Internet Explorer oder den Netscape Navigator.
- 3 Geben Sie in das Adressfeld Ihres Browsers "msn.zone.com" ein und drücken Sie **[ENTER]**.
- 4 Sobald die Webseite geladen wurde, können Sie auf "New Zone Users: Signup to Play Games" klicken. Geben Sie die nötigen Informationen ein, und klicken Sie dann auf "Submit", um sie zu übermitteln.
- 5 Klicken Sie im Fenster "Sign-In was successful!" auf "Zone Software", um die nötige Software auf Ihrem System zu installieren.
- 6 Klicken Sie auf "Complete Install", und geben Sie ein Installationsverzeichnis an.
- 7 Sobald die Software installiert ist, können Sie mit dem Spiel beginnen.

SPIELEN VON X-WING ALLIANCE IN DER ZONE

- 1 Überprüfen Sie, ob **X-Wing Alliance** und die Zone-Software korrekt installiert sind.
- 2 Legen Sie die **X-Wing Alliance** CD 1 oder 2 in Ihr CD-ROM-Laufwerk, aber starten Sie das Spiel noch nicht. Sollte das Autostartmenü erscheinen, können Sie es schließen.
- 3 Wählen Sie sich bei Ihrem Internet Service Provider ein und starten Sie den Internet Explorer oder den Netscape Navigator.
- 4 Geben Sie in das Adressfeld Ihres Browsers "msn.zone.com" ein und drücken Sie **[ENTER]**.
- 5 Sobald die Webseite geladen wurde, können Sie auf "Games List" klicken. Daraufhin erscheint eine Liste aller Spiele, die in der Zone zur Verfügung stehen.
- 6 Suchen Sie nach **X-Wing Alliance** und klicken Sie es an.
- 7 Geben Sie im Anmeldefenster Ihre Mitglieds-ID und Ihr Passwort an. Klicken Sie dann auf **OK**, um die **X-Wing Alliance** Seite der Zone aufzurufen.
- 8 Klicken Sie auf einen der Spielsäle, die auf der Seite zu finden sind.
- 9 Es erscheint eine Liste mit Spieltischen. Wenn Sie Ihre Maus über einen unbesetzten Tisch bewegen, erscheint das Host-Symbol. Klicken Sie den Tisch daraufhin an, richten Sie das Spiel aus und müssen auf andere Spieler warten, die sich Ihrem Spiel anschließen. Über die Chat-Funktion können Sie andere Spieler auffordern, Ihrem Spiel beizutreten. Sind alle Spieler bereit, können Sie mit "Launch" das Spiel beginnen. Hinweis: Wenn Sie als der Host das Spiel verlassen, wird automatisch der erste Spieler, der sich Ihrer Runde angeschlossen hat, zum Host.
- 10 Sie können sich auch dem Spiel eines anderen Host anschließen. Bewegen Sie die Maus über einen bereits besetzten Tisch, klicken Sie auf "Join", um Ihren Namen der Spielerliste hinzuzufügen. Warten Sie darauf, daß der Host das Spiel startet. Die Latenzanzeige neben jedem Spielernamen gibt an, wie gut Ihre Verbindung zu dem jeweiligen Spieler ist. Wir empfehlen, daß Sie nur an Spielen teilnehmen, bei dem die Latenzanzeige zum Host mindestens auf grün steht.

11 Sollten Sie Probleme haben, können Sie die Hilfeseite aufrufen.

Mehrspieler-Modus im Internet

X-Wing Alliance benutzt DirectPlay, die Mehrspieler-Komponente von DirectX 6.0. DirectPlay unterstützt TCP/IP, das Netzwerkprotokoll des Internet. Das bedeutet, daß Sie jederzeit einen Gegner herausfordern können, solange Sie Zugang zum Internet über einen Internet Service Provider (ISP) haben.

EINFÜHRUNG

Für den Fall, daß Sie nicht über die MSN Zone spielen wollen sondern direkt über das Internet, haben wir noch einige zusätzliche Informationen zusammengestellt. Außerdem finden Sie in diesem Kapitel ein Glossar mit Begriffen, die oft im Zusammenhang mit dem Internet benutzt werden, falls Sie mit einem Begriff nicht vertraut sein sollten.

AUSRICHTEN EINES SPIELS IM INTERNET

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie im Internet spielen können, ohne die MSN Gaming Zone oder einen ähnlichen Dienst zu benutzen.

Die Einrichtung eines Spiels über das Internet kann für den unerfahrenen Benutzer allerdings mit gewissen Problemen verbunden sein. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, dann können Sie es immer noch über die MSN Gaming Zone probieren. Sie vereinfacht den Verbindungsprozeß und bietet eine Möglichkeit, andere Spieler zu treffen.

Erfahrene Anwender können vermutlich in den IRC-Chatkanälen andere Spieler finden. In diesen Chatkanälen können Sie dann auch ein Spiel arrangieren und wie unter Punkt 3 im nächsten Abschnitt beschrieben, vorab die IP-Adresse austauschen. Weitere Informationen zu IRC finden Sie im Glossar dieses Kapitels.

EMPFOHLENE SCHRITTE FÜR DIE AUSRICHTUNG EINES SPIELS IM INTERNET

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her.

2 Bestimmen Sie Ihre IP-Adresse. Diese Nummer ändert sich vermutlich mit jedem Verbindungsaufbau. Zur Bestimmung können Sie das IP-Konfigurationsprogramm von Windows 95 benutzen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt mit dem Titel "IP-Konfigurationsprogramm" auf Seite 62.

3 Jetzt müssen Sie Ihre IP-Adresse an jemanden weitergeben, der daran interessiert ist, sich Ihrem Spiel anzuschließen. Wenn Sie gegen einen Freund spielen, dann können Sie ihm die Adresse per eMail schicken oder ihn anrufen (falls Sie noch ein Telefon haben, das nicht bereits durch Ihre Internet-Verbindung blockiert ist).

4 Starten Sie **X-Wing Alliance**, und beginnen Sie entsprechend den Anweisungen auf Seite 51 ein TCP/IP-Spiel

5 Sobald das Spiel eingerichtet ist, kann sich Ihr Mitspieler über die von Ihnen angegebene IP-Adresse Ihrem Spiel anschließen. Warten Sie einfach bis er erscheint.

EINEM SPIEL IM INTERNET ANSCHLIESSEN

1 Besorgen Sie sich die IP-Adresse des ausrichtenden Computers, über IRC, eMail oder eine ähnliche Einrichtung. Beachten Sie, daß sich die Nummer eines Hosts vermutlich bei jedem Verbindungsaufbau zum Internet ändert.

2 Starten Sie **X-Wing Alliance**, und wählen Sie entsprechend den Anweisungen auf Seite 53 die Einstellung TCP/IP und "Spiel anschließen".

3 Geben Sie die IP-Adresse des Host ein, sobald das entsprechende Dialogfeld erscheint. Überprüfen Sie, ob Sie die Nummer korrekt und inklusive aller Punkte eingegeben haben. Eine gültige IP-Adresse sieht z.B. so aus:

199.3.89.200

4 Nachdem Sie eine gültige IP-Adresse eingegeben und mit "OK" bestätigt haben, sucht **X-Wing Alliance** nach diesem Spiel. Sollte das Spiel nicht gefunden werden, müssen Sie mit "Zurück" (Pfeil nach links) abbrechen und die Nummer erneut eingeben.

5 Wurde das Spiel gefunden, können Sie mit "Weiter" (Pfeil nach rechts) zu den Mehrspieler-Optionen springen.

IP-Konfigurationsprogramm

Mit diesem Programm können Sie sich Ihre TCP/IP-Einstellungen, wie z.B. Ihre IP-Adresse, ansehen. Wenn Sie sich einem Spiel über das Internet anschließen wollen, dann müssen Sie die Adresse des ausrichtenden Rechners wissen. Der Host kann mit diesem Programm seine IP-Adresse bestimmen und Ihnen die Adresse übermitteln, damit Sie das Spiel finden können.

BESTIMMEN DER IP-ADRESSE:

- 1 Wählen Sie sich bei Ihrem ISP ein.
- 2 Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste von Windows 95.
- 3 Wählen Sie "Ausführen".
- 4 Geben Sie WINIPCFG ein, und drücken Sie [ENTER], um das IP-Konfigurationsprogramm zu starten.
- 5 Wählen Sie in dem erscheinenden Fenster "PPP-Adapter" aus der Liste aus.
- 6 Notieren Sie sich die angegebene IP-Adresse. Dies ist Ihre derzeitige Adresse, die Sie jetzt einem Mitspieler übermitteln können. Sie können jetzt das Programm minimieren, um sich Ihre IP-Adresse in der Taskleiste anzeigen zu lassen. Beachten Sie, daß sich diese Adresse bei jeder neuen Verbindung zum Internet ändern kann.

PING

Mit dem DOS-Befehl PING können Sie die Verbindungsqualität zwischen Ihrem Computer und dem des Host bestimmen.

AUSFÜHREN DES PING-BEFEHLS:

- 1 Wählen Sie sich bei Ihrem ISP ein.
- 2 Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste von Windows 95.
- 3 Wählen Sie "Ausführen".
- 4 Geben Sie PING [Leerzeichen] [IP-Adresse des Host] [ENTER] ein, z.B.
PING 199.3.89.2 [ENTER]

Sie werden eine Meldung sehen, die ungefähr so aussieht:

```
Pinging 199.3.89.200 with 32 bytes of data
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=296ms TTL=128
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=300ms TTL=128
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=233ms TTL=128
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=290ms TTL=128
```

Der PING-Befehl "klingelt" den Host viermal an und gibt die oben gezeigten Informationen aus. Die Angabe "time=" ist die Latenzzeit Ihrer Verbindung. Eine Latenzzeit von 500ms ist akzeptabel, aber je niedriger die Zahl liegt, desto schneller wird das Spiel ablaufen. Eine "Ping-Zeit" von 300ms oder weniger ist optimal zum Spielen.

HINWEIS: Wenn Sie ein- oder mehrmals die Meldung "Request timed out" bekommen, ist die Verbindung vermutlich sehr schlecht und nicht für das Spiel geeignet. Stellen Sie eine neue Verbindung zu Ihrem ISP her, und überprüfen Sie, ob sich die Latenzzeiten dadurch verbessern.

Hinweise zur Verbindungsleistung im Internet

Sie benötigen eine gute Verbindung zum Internet. Das Internet verändert sich ständig und ist daher unberechenbar. Falls Sie eine langsame Verbindung bekommen haben, können Sie diese abbrechen und sich erneut bei Ihrem ISP einwählen, um zu sehen, ob sich die Verbindungsqualität verbessert. Bedenken Sie dabei, daß sich Ihre IP-Adresse dadurch wahrscheinlich verbessert. Eventuell ändert sich die Verbindungsqualität auch abhängig von der Tageszeit. Ein weiterer Grund für eine schlechte Verbindung kann die Tatsache sein, daß einige Internet-Anbieter nicht ausreichend Kapazitäten besitzen, um eine gute Verbindung zur Verfügung zu stellen. Oft bieten lokale oder unabhängige Anbieter bessere Verbindungen.



Stellen Sie Verbindungen zum Internet nur mit der maximalen Geschwindigkeit Ihres Modems her.

Wenn die Verbindung zu Ihrem ISP hergestellt wird, sehen Sie die Meldung "Connected at 28800bps" bzw. "Verbunden mit 28800bps".

Geringe Latenzenzeiten sind sehr wichtig.

Eine Latenzeit von 500ms oder niedriger ist akzeptabel, aber wir empfehlen nur mit Latenzenzeiten von 300ms oder weniger zu spielen. Benutzen Sie den Befehl PING entsprechend den Hinweisen aus dem Abschnitt "Internet-Hilfsprogramme unter Windows 95". Die Leitungen einiger Internet-Anbieter haben hohe Latenzenzeiten, die sich nicht zum Spielen von **X-Wing Alliance** eignen.

Der Host sollte das schnellste System aller Teilnehmer besitzen.

Es macht immer Sinn, wenn der Host das schnellste System aller Teilnehmer hat. Wenn Sie in der Zone spielen und keinen schnellen Computer haben, dann sollten Sie sich lieber einem Spiel anschließen anstatt selbst als Host zu agieren.

Allgemein gilt die Regel, daß je schneller das Spiel beim Host läuft, desto schneller wird es auch bei den Teilnehmern laufen. Ein schnelles System, das in so hoher Auflösung betrieben wird, daß keine optimale Bildrate möglich ist, führt zu einer schlechten Performance bei allen Spielern.

Glossar der Internet-Begriffe

BANDBREITE

Datenmenge, die in einer bestimmten Zeit übermittelt werden kann. Ein 28.8-Modem kann z.B. 28,8 kbps (Kilobit pro Sekunde) übertragen, während die Bandbreite von ISDN von 56 bis 128 kbps reicht.

CLIENT (SIEHE AUCH "HOST")

Bei Mehrspieler-Modi von Spielen bezieht sich der Begriff "Client" auf einen Spieler, der sich einem Spiel anschließt. Der Spieler, der ein Spiel ausrichtet, wird als "Host" bezeichnet.

DIRECTX

DirectX ist ein API (Applications Programming Interface - Schnittstelle zur Anwendungsprogrammierung), die von **X-Wing Alliance** benutzt wird, um auf die Hardware Ihres Computers zuzugreifen. DirectX wurde von Microsoft entwickelt und in Windows 95 integriert, um Spielen eine standardisierte Zugriffsmöglichkeit auf die Spezialfähigkeiten Ihrer Hardware zu bieten, ohne speziell für diese Hardware programmieren zu müssen. DirectX besteht aus folgenden Komponenten: DirectDraw für 2D-Grafik, Direct3D für 3D-Grafik, DirectSound für Soundausgabe, DirectPlay für Mehrspieler-Modi und DirectInput für Eingabegeräte wie Mäuse, Joysticks, Tastaturen u.ä.

HOST (SIEHE AUCH "CLIENT")

Bei Mehrspieler-Modi von Spielen bezieht sich der Begriff "Host" auf den Rechner, der das Spiel ausrichtet. Der Host übernimmt auch den Großteil der Rechenarbeit, die für den Mehrspieler-Modus erforderlich ist.

INTERNET

Das Internet ist ein internationales Netzwerk, das aus vielen kleineren Netzwerken besteht. Seit seiner Einführung in den 70er Jahren hat das Internet gigantische Ausmaße angenommen und umspannt heute praktisch als öffentliches Netzwerk die gesamte Erde.

IP-ADRESSE (INTERNET PROTOKOLL ADRESSE)

Eine Nummer, die jedem Rechner in einem TCP/IP-Netzwerk zugeteilt wird. Eine dieser Adressen wird auch Ihrem Rechner zugeteilt, wenn Sie über Ihren ISP eine Verbindung zum Internet herstellen. Wenn Sie ein Spiel im Internet ausrichten wollen, dann sollten Sie vor dem Spielstart mit Hilfe des IP-Konfigurationsprogramms diese Nummer herausfinden. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "IP-Konfigurationsprogramm" auf Seite 62.

IPX (INTERNETWORK PACKET EXCHANGE)

Dieses Netzwerkprotokoll wird in Novell Netware-kompatiblen Netzwerken benutzt. Dabei handelt es sich meist um lokale Netzwerke, kurz LAN genannt. Einige kommerzielle Diensteanbieter für Spieler, wie z.B. Kali oder die Internet Gaming Zone, bieten über spezielle Software die Möglichkeit, IPX-Spiele über das Internet zu spielen. Diese Spezialsoftware wandelt die IPX-Pakete in TCP/IP-kompatible Datenpakete um. **X-Wing Alliance** wird direkt von IGZ unterstützt, daher gibt es keinen Grund, ZoneLAN (Spezialsoftware von IGZ) zu benutzen.

IRC (INTERNET RELAY CHAT)

Mit einem IRC-Programm (nicht auf der X-Wing Alliance CD enthalten, aber als Shareware im Internet erhältlich) haben Sie überall auf der Welt Zugang zu Chatkanälen. Mit hoher Wahrscheinlichkeit werden Sie Kanäle finden, die sich speziell mit Spielen oder sogar konkret mit **X-Wing Alliance** beschäftigen, in denen Sie IP-Adressen austauschen und Internet-Spiele arrangieren können.

ISP (INTERNET SERVICE PROVIDER)

Ein Anbieter für Zugänge zum Internet über eine Einwahlverbindung. Einige Online-Dienste bieten den Internetzugang als Teil eines ganzen Angebots an. Manche solcher Dienstanbieter sind für Internet-Spiele nicht geeignet, da die zusätzliche Belastung der anderen Dienstangebote hohe Latenzzeiten verursachen.

LAN (LOCAL AREA NETWORK)

Zwei oder mehr Computer, die über Netzwerkkarten und -kabel verbunden sind.

LATENZZEITEN

Die Latenzzeit ist ein Maß für die Zeit, die ein Datenpaket benötigt, um von einem Computer zum anderen und zurückgesickt zu werden. Diese Zeit kann mit dem PING-Befehl gemessen werden. Latenzzeiten sind in einem LAN kein Problem, aber im Internet kann die Leistung einer Verbindung durch hohe Latenzzeiten stark beeinträchtigt werden. Wenn Sie also über das Internet spielen wollen, müssen Sie über eine Verbindung mit niedrigen Latenzzeiten verfügen, da ansonsten die Spielbarkeit leidet und das Spiel u.U. sogar instabil werden kann.

NETZWERKPROTOKOLL:

Ein Netzwerkprotokoll ist eine Reihe von Regeln, mit denen die Kommunikation zwischen zwei Computern geregelt wird. Zwei Rechner, die über ein Netzwerk Informationen austauschen wollen, müssen dazu das gleiche Protokoll benutzen. Unter Windows 95 ist es üblich, daß mehr als ein Netzwerkprotokoll installiert und aktiv ist. Gängige Protokolle sind z.B. IPX, TCP/IP oder NetBEUI.

NULLMODEM-KABEL

Ein Nullmodem-Kabel ist ein serielles Kabel, dessen Sende- und Empfangsleitungen an einer Seite vertauscht sind. Eine serielle Direktverbindung erfordert, daß ein solches Kabel an jeweils einem COM-Port der beiden Computer angeschlossen wird. Dabei kann es sich um ein spezielles Kabel handeln, wie man es in Fachgeschäften bekommt, oder um ein einfaches serielles Kabel, an dessen einen Seite ein Nullmodem-Adapter angeschlossen ist. Einfache serielle (ohne Nullmodem-Adapter) und parallele Kabel werden von **X-Wing Alliance** nicht unterstützt.

PAKET

Eine Dateneinheit, die über ein Netzwerk oder das Internet geschickt wird. Wenn zwei Computer miteinander kommunizieren, werden die Daten in sogenannte Pakete unterteilt. Jedes Paket erhält eine Adresse und findet so seinen Bestimmungsort. Bei Spielen ist es wichtig, daß Pakete intakt und mit geringer Verzögerung ankommen. Bei einem überlasteten Netzwerk, wie z.B. dem Internet, kann es vorkommen, daß ein Paket verloren geht. In diesem Fall muß das Paket erneut gesendet werden, was zu einer zusätzlichen Belastung für den sendenden Computer und die Verbindung führt. Nimmt die Zahl verlorener Pakete überhand, kann es zur Instabilität des Spiels und anderen Effekten kommen. Versuchen Sie nicht, in Tageszeiten mit Spitzenlasten im Internet zu spielen, da Sie zu diesen Zeiten vermutlich keine adäquate Verbindung bekommen werden.

PING

Ein DOS-Befehl (Wird mit Windows 95 installiert), der es Ihnen erlaubt, Latenzeiten zwischen Ihrem Computer und einem anderen System in einem TCP/IP-Netzwerk oder im Internet zu messen. Der Befehl sendet kleine Datenpakete an den Zielcomputer und wartet auf eine Antwort. Trifft diese Antwort ein, wird die Zeit, die für den Datentransfer benötigt wurde, in Millisekunden (ms) angegeben. Man spricht dabei vom "Anpingen" eines Computers.

PPP (POINT TO POINT PROTOCOL)

Sie müssen einen PPP-Zugang bei Ihrem ISP haben, um **X-Wing Alliance** im Internet spielen zu können. Wenn Sie Zugang zum World Wide Web (WWW) haben, dann besitzen Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit einen PPP-Zugang.

TCP/IP

Dieses Netzwerkprotokoll wird in LANs und im Internet benutzt. Sie müssen dieses installiert und korrekt eingerichtet haben, um über das Internet spielen zu können. Falls Sie Ihre Internetverbindung über ein Modem herstellen, dann sollte dieses Protokoll an einen DFÜ-Adapter gebunden sein. Wir empfehlen den Einsatz des TCP/IP von Microsoft, da **X-Wing Alliance** mit TCP/IP-Software von Drittanbietern nicht ausführlich getestet wurde.

Kundenservice

TECHNISCHER KUNDENDIENST:

Sollten Sie technische Probleme mit diesem Spiel haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.

Telefon: 0 21 31 - 965 110
(montags bis freitags 9.00 bis 17.00 Uhr).

HOTLINE:

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung:

Telefon: 0 21 31 - 965 111
(montags, mittwochs und freitags
von 15.00 bis 18.00 Uhr). Bitte haben Sie etwas Geduld.

MAILBOX:

Wenn Sie im Besitz eines Modems oder einer ISDN-Karte sind, können Sie allerlei Nützliches über unsere Mailbox erhalten, z.B. Updates, Lösungen, technische Hinweise und Erscheinungstermine.

Die analoge Modem-Nummer lautet: 0 21 31 - 965 222

Die ISDN-Nummer lautet: 0 21 31 - 965 223

Sie können uns natürlich auch eine eMail schicken.

Unsere E-Mail-Adresse lautet: support@thq.de

WWW-SEITE:

Auch im Internet können Sie uns erreichen. Unter unserer WWW- und FTP-Adresse finden Sie rund um die Uhr aktuelle Informationen zu unseren Produkten, Screenshots, Updates, Patches sowie Demos.

World Wide Web

<http://www.thq.de/>

FTP:

<ftp://ftp.thq.de/pub/>

BESTELLSERVICE:

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette?

Bestellen Sie doch direkt bei unserem Bestellservice:
montags bis freitags von 9.00 bis 17.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 - 965 113.

Credits

Project Leader/Executive Director

Lawrence Holland

William Eaken

Mondo Media

Technical lead

David Litwin

Production Manager

Dan Connors

Art leads

Jim McLeod

Armand Cabrera

Lead Tester/Additional Design

John Drake

Assistant Lead Testers

John "Buzz" Buzolich

Todd Stritter

Mission and story lead

David Wessman

Testers

Jesse Moore

Marcus Gaines

Darren Koepf

Brent Jay Andaya Jalipa II

Philip Berry

Erik Ellcock

Julio Torres

Torii Swader

Jeffrey Day

Jeff Sanders

Mission designers

Bill Morrison

Morgan Gray

David Wessman

Compatibility Testing

Darren Brown

Jim Davison

Lynn Taylor

Charlie Smith

Jason Lauborough

Network Compatibility Testing

Doyle Gilstrap

Scott Tingley

Compatibility Supervisor

Chip Hinnenberg

Artists

Richard Green

Armand Cabrera

Jim McLeod

Steve Moore

Thomas Denmark

Stephen Greek

Chan Ho Lee

Corey Keller

Mark Wilson

Quality Assurance Supervisor

Dan Pettit

Quality Assurance Manager

Mark Cartwright

Script Editing

Doug Barnett

Additional Game Programming

Peter Lincroft

Sam Fortiner

3D Tools Programming

Wade Lady

Danny Gorlin

Launcher/Installer Programming

Nolan Erck

International Programming

Judith Lucero

International Coordinators

Theresa O'Connor

Adam Pasztor

International Tester

Dana Fong

INSANE Video Compression

Vince Lee

Andre Bremer

Lead Art Technician

Josef Richardson

Art Technicians

Evan Birkby

Chris Tormera

Chris Doyle

Paul Murphy

Richard Larm

Voice Producer/Director

Darragh O'Farrell

Voice Editors

Will Beckman

Cindy Wong

Voice Production Coordinator

Peggy Bartlett

Voice Department Manager

Tamlynn Niglio

Lead Sound Designer

Julian Kwasneski

Music Editors

Michael Land

Clint Bajakian

iMUSE Music System

Michael McMahon

Peter McConnell

Michael Land

Sound Department Manager

Michael Land

Sound Department Coordinator

Kristen Becht

Product Marketing Manager

Joel Dreskin

Manual Writers

Victor Cross
Mollie Boero
Doyle Gilstrap
John Drake
Doug Barnett

Manual Designer

Patty Hill

Package Design

Soo Hoo Design

Package Cover Art

Richard Green

Technical Writers

Lynn Taylor
Chip Hinnenberg

Publisher Liaison

Robin Holland

Support and Marketing Liaison

Peter Leahy

Development Support

Noelle Pellowski

Product Support Manager

Dan Gossett

Product Support Supervisor

Dave Harris

very special thanks

George Lucas

MUSIC CREDITS

ALL MUSIC COMPOSED AND CONDUCTED BY
John Williams

FROM THE "STAR WARS: A NEW
HOPE" ORIGINAL MOTION PICTURE
SOUNDTRACK ©1977
Imperial Attack

FROM THE "EMPIRE STRIKES BACK"
MOTION PICTURE SOUNDTRACK" ©1980
Main Title

FROM THE "STAR WARS TRILOGY"
BOX SET ©1993

TRILOGY SET DISC ONE:

Star Wars
Main Title
The Return Home
Inner City
Mouse Robot/Blasting Off
Rescue of the Princess
The Walls Converge
Ben's Death/TIE Fighter Attack
The Last Battle
The Throne Room/End Titles

TRILOGY SET DISC Two:

The Empire Strikes Back
Luke's Escape
The Imperial March (Darth
Vader's Theme)
Luke's First Crash
The Rebels Escape Again
The Asteroid Field
Han Solo and the Princess
City in the Clouds
The Duel
Hyperspace
Finale/End Credits

TRILOGY SET DISC THREE:

Return of the Jedi
Main Title/Approaching the
Death Star
Han Solo Returns (At the Court
of Jabba the Hutt)
Fight in the Dungeon
The Return of the Jedi
The Death of Yoda
Luke and Leia
The Emperor Confronts Luke

Into the Trap

The Forest Battle
Final Duel/Into the Death Star
The Emperor's Death
Through the Flames

Trilogy Set Disc Four: Outtakes

Heroic Ewok/The Fleet Goes Into
Hyperspace (c)
Drawing the Battle Lines/Leia's
Instructions (b)
The Ewok Battle (c)
Attack Position (b)
Standing By (a)
Leia is Wounded/Luke and
Vader Duel (c)
Carbon Freeze/Luke Pursues the
Captives/Departure of Boba Fett
(b)
The Return of the Jedi (alter-
nate)/Funeral Pyre for a Jedi
(film version) (c)
Ewok Celebration (film version)
(c)/End Credits (film version) (b)

Deutsche Version: Softgold Computerspiele GmbH - a THQ Company

Projektleitung

Andreas Herbertz

Produktmanager

Petra Mock

Übersetzung

Iris Kelly

Andreas Herbertz

Rüdiger Moersch

Handbuch

Iris Kelly

Fachliche Beratung

Markus Ludolf

Lektorat

Max Steiller

Tester

Michael Milan

André Dorfmüller

Michael Schievenbusch

Thomas Baedorff

Mike Biniash

Ingo Vogt

Peter Malitka

Timo Prill

Stefan Köller

Jochen Vandenberg

Robert Polanski

Martin Vomstein

Mike Schick

Gestaltung

Heiko Höpfner

Jörg Jahns

Litho

Zer0

Sprachproduktion

Nils Bote

Tontechniker

Martin Ruiz

Willy Großmann

Schnitt

Thomas "Elf" Buchhorn

Andreas Herbertz

Nils Bote

Sprecher

Renier Baaken

Rainer Bärensprung

Hans Beyer

Dirk Fenselau

Peter Harting

Gregor Höpner

Michaela Kametz

Hans Gerd Kilbinger

Thomas Krause

Pius Maria Küppers

Kordula Leisse

Jörg Löw

Axel Ludwig

Norman Matt

Markus Pfeiffer

Frauke Poolman

Stephan Schleberger

Alexander Schottky

Karlheinz Tafel

Daniel Werner

Volker Wolf

Rainer Will

Lucius Woyth

© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved.
Used under authorization. Totally Games is a registered trademark of Totally Games.
Herstellung und Vertrieb durch THQ.

Softgold Computerspiele GmbH - a THQ Company, Daimlerstr. 8 - 41564 Kaarst

Softwarelizenz

Lizenzbedingungen für LucasArts-Software

Die in der Packung enthaltenen Programme sind Software-Produkte von LucasArts Entertainment Company LLC ("LucasArts"). Diese LucasArts Software-Produkte werden Ihnen, dem Benutzer, im Rahmen eines Lizenzvertrages mit LucasArts zur Verfügung gestellt.

Durch Öffnen der Packung mit den Datenträgern erklären Sie sich mit den nachstehenden Lizenzbedingungen einverstanden.

Sollten Sie mit den Lizenzbedingungen nicht einverstanden sein, geben Sie die ungeöffnete Packung und das beiliegende Material bitte umgehend an den Verkäufer zurück. Der Kaufpreis wird Ihnen in diesem Fall voll erstattet.

Mit dem Kauf erwerben Sie nur die Lizenz zur Nutzung der LucasArts-Software, nicht die LucasArts-Software selbst. Alle Urheber-, Marken- und sonstigen Schutzrechte an LucasArts-Software-Produkten (im folgenden: "LucasArts-Software") stehen LucasArts oder dem dritten Unternehmen zu, das in einem Ihnen, dem Lizenznehmer, übergebenen Programmschein, Datenträger und/oder in der Dokumentation genannt ist. LucasArts gewährt Ihnen, dem Lizenznehmer, ein nicht ausschließliches Recht zur Nutzung der LucasArts-Software gemäß den in der Programmtdokumentation und im Programmschein bezeichneten Einsatzbedingungen.

Die Lizenz erlaubt Ihnen die Nutzung der LucasArts-Software auf einem einzigen Computer.

Für die Dauer von Nutzungsverträgen zwischen Ihnen und LucasArts oder einem Vertriebspartner von LucasArts und/oder solange Sie im Besitz der LucasArts-Software sind, werden Sie es unterlassen:

- die LucasArts-Software für andere Zwecke als für die Erstellung von Sicherungskopien zu vervielfältigen oder dies Dritten zu gestatten;
- die LucasArts-Software ganz oder teilweise zu vermitteilen, zu vertreiben, eine Unterlizenz dafür zu vergeben oder in anderer Weise Dritten zugänglich zu machen;
- den Code der LucasArts-Software oder irgendeinen Teil davon zu vervielfältigen oder die Codeform zu übersetzen oder dies Dritten zu gestatten, soweit dies nicht nach § 69 e UrhG zulässig ist;
- die LucasArts-Software zu verändern oder ein daraus abgeleitetes Produkt herzustellen;
- die LucasArts-Software über Netzwerk, Telefon oder auf sonstigem elektronischem Wege zu übertragen, ausgenommen im Verlauf Ihres "Network Multi-Player Play";
- die LucasArts-Software zurückzuerstreichen, zu dekomprimieren oder zu zerlegen;
- für Ihren eigenen Gebrauch oder den Gebrauch Dritter Bedienungsanleitungen, Schulungsunterlagen und sonstige benutzerbezogene Unterlagen ohne vorherige schriftliche Zustimmung von LucasArts zu kopieren;

soweit die vorstehend genannten Einschränkungen nach deutschem Recht zulässig sind.

Zum Schutz der Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse von LucasArts oder dritter Rechtsinhaber und zur Wahrung urheberrechtlicher Rechte an der LucasArts-Software verpflichten Sie sich,

- die LucasArts-Software oder Teile davon zunächst LucasArts anzubieten, wenn Sie beabsichtigen, diese an Dritte zu übertragen oder Dritten zur Nutzung zu überlassen;
- die LucasArts-Software oder Teile davon nur mit vorheriger schriftlicher Zustimmung von LucasArts an Dritte zu übertragen oder Dritten zur Nutzung zu überlassen; LucasArts wird Ihre Zustimmung nicht verweigern, wenn der Dritte sich LucasArts gegenüber schriftlich verpflichtet, die LucasArts-Software in Übereinstimmung mit diesen Lizenzbedingungen zu nutzen;
- die LucasArts-Software oder Teile davon nach Einholung der Zustimmung von LucasArts erst dann auf den Dritten übertragen oder diesem zur Nutzung überlassen, wenn Sie LucasArts gegenüber eine schriftliche Versicherung abgegeben haben, daß Sie alle selbsterstellten Kopien der zu übertragenden oder zu überlassenden Vertragssoftware gelöscht haben.

Ihre Lizenz erlischt automatisch, wenn Sie die LucasArts-Software übertragen.

LucasArts garantiert dem ursprünglichen Käufer, daß die mit diesem Produkt gelieferten Medien bei normalen Gebrauch frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Erweist sich ein Medium dieses Produkts als fehlerhaft und der Käufer gibt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das Medium entsprechend dem in diesem Absatz enthaltenen Anweisungen zurück, ersetzt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das fehlerhafte Medium ohne Kosten für den Käufer, wenn sich das Medium innerhalb von 6 Monaten nach Kaufdatum als fehlerhaft erweist. Ebenso ersetzt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das Medium gegen die Zahlung einer Gebühr von DM 30, wenn sich das Medium nach Ablauf der Gewährleistungsfrist von 6 Monaten als fehlerhaft erweist. Um innerhalb der Gewährleistungsfrist eine Ersatz-CD zu bekommen, senden Sie bitte nur die CD sowie einen frankierten Rückumschlag an die im beiliegenden Handbuch angegebene Adresse von Softgold, und zwar mit Nachweis des Kaufdatums, der Fehlerbeschreibung, Angabe Ihres Namens und Ihrer Adresse sowie einem Schein über DM 30 pro Compact Disc. Softgold als Lizenznehmer von LucasArts wird Ihnen dann einen Ersatz zuschicken.

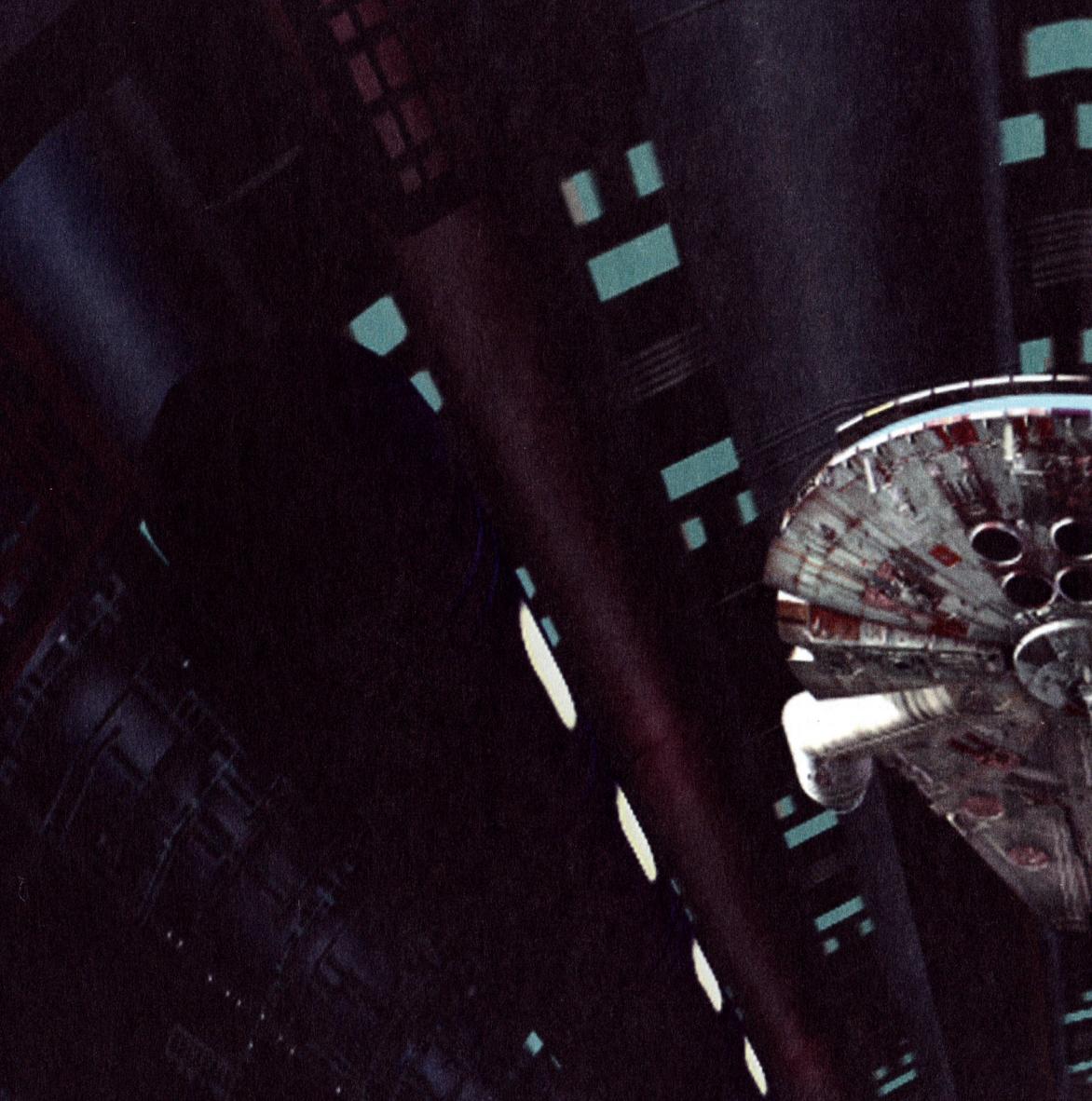
Sie erkennen ausdrücklich an und erklären sich damit einverstanden, daß Sie die Software auf eigene Gefahr benutzen. Abgesehen von der auf unzinsig Tage beschränkten Gewährleistung auf die oben angegebenen Medien werden Software sowie Dokumentation und Material in dem Zustand, in dem sie sich befinden, und ohne jegliche Gewährleistung geliefert.

LUCASARTS LEHNT AUSDRÜCKLICH ALLE AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN AB, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH OHNE BEΣCHRÄNKUNG AUF STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN HINSICHTLICH TÄGLICHKEIT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMten ZWECK UND NICHT-RECHTSVERLETZUNG. LUCASARTS GARANTIERT NICHT, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN IHREN ERFORDERNISSEN ENTSPRECHEN ODER DASS DER BETRIEB DER SOFTWARE UNTERBRECHUNGS- UND FEHLERFREI FUNKTIONIERT ODER DASS FEHLER IN DER SOFTWARE KORRIGIERT WERDEN. DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH DER ERGEBNISSE UND DER LEISTUNG DER SOFTWARE LIEGT BEI IHNEN. IN EINIGEN JURISDIKTIONEN IST DER AUSSCHLUSS VON STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DER OBEN GENANNE AUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN FÜR SIE NICHT GILT.

LUCASARTS ODER IHRE DIREKTÖREN, LEITENDEN ANGESTELLTEN, MITARBEITER ODER BEAUFTRAGTEN SIND UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, EINSCHLIESSLICH FAHRALSKIGIT, IHNEN GEGENÜBER HAFTBAR FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE, MITTELBARE, KONKRETE ODER FOLGESCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH SCHÄDEN WEGEN DES VERLUSTS VON GESCHÄFTSGEWINNEN, BETRIEBLICHER UNTERBRECHUNGEN, DES VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATIONEN U.Ä.), DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER STÖRUNG DIESES PRODUKTES RESULTIEREN, WAS OHNE BEΣCHRÄNKUNG AUCH SACH- UND, SOWIE GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN MIT EINSCHLIESS. DIES GILT AUCH DANN, WENN LUCASARTS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE HINGEWEISEN WURDE ODER WENN LUCASARTS ODER EIN VERTRETUNGSBERICHTIGER VON LUCASARTS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWEISEN WURDE. IN EINIGEN JURISDIKTIONEN IST DIE BEΣCHRÄNKUNG ODER DER AUSSCHLUSS DER HAFTUNG FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE GENANNE BEΣCHRÄNKUNG ODER DER GENANNE AUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN FÜR SIE NICHT GILT.

DISE GEWÄHRLEISTUNG GEWÄHRT IHNEN BESTIMMTE RECHTE UND SIE HABEN JE NACH DER IN IHRER GERICHTSBARKEIT BESTEHENDEN GESETZESLAGE UNTER UMSTÄNDEN WEITERE RECHTE. SIE ERKLÄREN SICH DAMIT EINVERSTANDEN, DASS HAFTUNG VON LUCASARTS AUS RECHTSANSPRÜCHEN JEGLICHER VERTRAGSRECHTLICHER, DELIKTSRECHTLICHER ODER SONSTIGER ART DEN VON IHNEN URSPRUNGLICH FÜR DIE BENUTZUNG DES PRODUKTES GEZAHLTEN PREIS NICHT ÜBERSTEIGT.

DISES SPIEL IST EINE FICTION. ALLE IN DISEM SPIEL GEZEIGTEN GESTALTEN UND BEGEGNENHREN SIND FREI ERFUNDEN. ÄHNLICHKEITEN MIT TATSÄCHLICHEN LEBENDEN ODER VERSTORBENEN PERSONEN ODER WAHREN BEGEGNENHREN WÄREN REIN ZUFÄLLIG.





STAR WARS™ X-WING™ ALLIANCE™

WWW.LUCASARTS.COM

DIE OFFIZIELLE STAR WARS WEBSITE

WWW.STARWARS.COM

THQ GERMANY WEBSITE

WWW.THQ.DE

Developed in Conjunction with
TOTALLY GAMES,
a Lawrence Holland Company



TOTAL INVOLVEMENT
COMPUTER GAMES

© LucasArts Entertainment Company, © Lucasfilm Ltd. & ™, All rights reserved.
Herstellung und Vertrieb durch THQ.