

## **Die Komplettlösung zu Wing Commander IV**

Die blutigen Schlachten gegen die Kilrathi sind zwar noch nicht vergessen, aber dennoch schon lange vorbei. Das Herz des Tigers hat sich auf einer Farm zur Ruhe gesetzt und genießt sein Leben in der neu gewonnenen Freiheit. Doch diese Ruhe wird eines schönen Tages gestört. Maniac, ein alter Bekannter, bringt Blair die Nachricht, daß er in aktiven Dienst zurückkehren soll. Der Grund dafür sind die aufkeimenden Konflikte zwischen den Grenzwelten und der Konföderation. Die Grenzwelten waren schon immer ein unbeliebtes Kind der Konföderation und da paßt es ganz gut in das Konzept der Militärs, daß diese etwas aufmüpfig werden. Als jedoch zivile Schiffe angegriffen werden, ist man sich auf Seiten der Konföderation nahezu einig, daß die Grenzweltler eine Lektion verdient haben. Doch schon nach kurzer Zeit keimt die Frage auf, ob wirklich die Grenzwelten hinter diesen gemeinen Anschlägen stehen. Es wird die Aufgabe von Blair den Ursachen dieses Konfliktes auf den Grund zu gehen und siehe da, eins und eins ist nicht gleich zwei. Wie so oft spielen Macht und kriegslüsterne Militärs eine üble Rolle in diesem bösen Spiel. Aus diesem Grund ist es nur eine Frage der Zeit, bis Ihr Euch entscheiden müßt, wer das Gute und wer das Böse widerspiegelt.

# Die Schiffe

In dem folgenden Abschnitt führen wir sämtliche Schiffe auf, die Ihnen beim Wing Commander IV begegnen. Sie erhalten eine kurze Beschreibung der Vor- und Nachteile, damit Sie sich bei den Einsätzen selber ein Bild davon machen können, welcher Typ sich am Besten eignet. Bedenken Sie jedoch, daß Sie bei den entsprechenden Missionen nur unter einigen wenigen Typen auswählen können.

## **Hellcat (Konföderation)**

Mittlerer Jäger mit guter Bewaffnung und einer durchschnittlichen Geschwindigkeit. Als durchschnittlich sind auch der Afterburner und die Schilde zu bezeichnen. Diese Feststellungen besagen jedoch nicht, daß die Hellcat zu unterschätzen ist. Die Bewaffnung setzt sich aus 2x2 Kanonen (Ionen- und Partikelkanonen) und 2x3 Raketenauflängungen zusammen.

## **Longbow (Konföderation)**

Torpedo Bomber, der sich hervorragend für den Angriff auf Großkampfschiffe eignet. Schilde und Bewaffnung sind exzellent, was man von der Geschwindigkeit und dem Afterburner nicht behaupten kann. Aus diesem Grund ist es sehr wichtig, daß Sie mit diesem Bomber Ihr Zielobjekt direkt ansteuern und sich nicht in Gefechte mit Jägern einlassen. Die Longbow verfügt über zwei Ionenkanonen, zwei Plasmakanonen, eine Partikelkanone, den Traktorstrahl, vier Torpedos und 4x4 Raketenauflängungen.

## **Excalibur (Konföderation)**

Ein schwerer Jäger, der über eine sehr hohe Geschwindigkeit und einen sehr starken Afterburner verfügt. Auch die Bewaffnung ist auf einem hohen Niveau. Dafür sprechen die vier Tachyonkanonen, die zwei Ionenkanonen und die 4x2 Raketenauflängungen. Dieser Jäger bildet für jeden Feind (ausgenommen Großkampfschiffe) eine tödliche Bedrohung.

## **Bearcat (Konföderation)**

Nachdem schon die Excalibur in den höchsten Tönen gelobt wurde, fehlen uns für die Bearcat fast die Worte. Dieser Typ ist noch schneller, hat einen noch stärkeren Afterburner und ein etwas besseres Schild. Bis auf die Ionenkanone sind auch die gleichen Waffensysteme wie in der Excalibur vorhanden. Hüten Sie sich also vor den Bearcats bzw. wählen Sie diesen Typ für Ihre eignen Einsätze aus, wenn es die Möglichkeit gibt.

## **Thunderbolt (Konföderation)**

Ein schwerer Jäger, der über eine schwache Geschwindigkeit und einen mangelhaften Afterburner verfügt. Die Schildstärke ist durchschnittlich. Was jedoch überzeugend ist, ist die Bewaffnung, bestehend aus vier Plasmakanonen,

zwei Photonenkanonen, einem Torpedo und 2x3 Raketenauflösungen. Dieser Jäger ist auf gar keinen Fall zu unterschätzen.

### **Arrow (Piraten/Konföderation)**

Leichter Jäger mit hoher Geschwindigkeit und sehr starkem Afterburner. Besitzt jedoch nur ein schwaches Schutzfeld. Die Bewaffnung besteht aus zwei Lasers, zwei Ionenkanonen und 2x2 Raketenauflösungen. Im Allgemeinen kann man sagen, daß es sich um einen schnellen und sehr wendigen Jäger handelt, der mit einem guten Piloten für viel Unruhe sorgen kann.

### **Razor (Piraten)**

Ebenfalls ein leichter Jäger der zusammen mit der Bearcat den Geschwindigkeitsrekord hält. Leider ist der Afterburner nicht ganz so stark. Der große Nachteil von diesem Schiff ist sein extrem schwaches Schild, was die Razor sehr anfällig macht. Die Bewaffnung wiederum ist mit zwei Lasers, zwei Ionenkanonen und 4x2 Raketenauflösungen sehr gut.

### **Avenger (Grenzwelt)**

Sie gehört zur Klasse der Torpedo Bomber. Obwohl Geschwindigkeit und Afterburner nur sehr bescheiden sind, ist sie immer noch besser wie der vergleichbare Typ mit dem Namen Longbow. Die Avenger verfügt über ein sehr gutes Schild und eine ausgesprochen großzügige Bewaffnung. Zu der Bewaffnung zählen drei Massentreiber, zwei Photonenkanonen, zwei Leech Laser, zwei Stormfiregeschütze, einem Traktorstrahl, vier Torpedos und 2x4 Raketenauflösungen. Zudem ist dieser Schiffstyp in der Lage, Jump Points zu nutzen. Wenn Sie feindliche Stellungen bombardieren oder feindliche Großkampfschiffe angreifen, dann ist die Avenger die richtige Wahl.

### **Banshee (Grenzwelt)**

Ein leichter Jäger mit guter Geschwindigkeit und starkem Afterburner. Ebenfalls positiv ist die gute Bewaffnung mit vier Lasers, einem Leech Laser, einem Scattergeschütz und 4x2 Raketenauflösungen. Die Schildstärke ist durchschnittlich. All diese Werte und die sehr gute Manövrierfähigkeit hinterlassen bei den Testpiloten ein hervorragenden Eindruck.

### **Vindicator (Grenzwelt)**

Ein mittlerer Jäger mit durchschnittlicher Geschwindigkeit und schwachem Afterburner. Auch die Schildstärke ist nur durchschnittlich, wohingegen die Bewaffnung ausgesprochen positiv überrascht. Drei Lasers, zwei Tachyonkanonen, zwei Leech Laser, zwei Stormfiregeschütze, einen Traktorstrahl, drei Torpedos und 2x3 Raketenauflösungen machen die Vindicator zu einem äußerst gefährlichen Instrument der Grenzweltler. Sie eignet sich ebenfalls für Angriffe auf Bodenziele oder Großkampfschiffe und ist einem Bomber durchaus vorzuziehen.

### **Dragon (Black Lance)**

Sie gehört zur Klasse der schweren Jäger und ist ein ausgesprochen unangenehmer Gegner. Sowohl die hohe Geschwindigkeit und der sehr gute Afterburner, als auch die hervorragende Schildstärke und die exzellente Bewaffnung machen aus der Dragon eine schreckliche Gefahr für jeden Feind. Zu all diesen guten Bestandteilen kommt auch noch eine Tarnvorrichtung hinzu, die es dem Gegner fast unmöglich macht, einen gleichwertigen Gegner zu stellen. Nur gut, daß auch Sie im Spielverlauf diese Schmuckstück fliegen dürfen. Bevor wir es vergessen, folgt hier noch die Bewaffnung, die aus zwei Plasmakanonen, zwei Tachyonkanonen, zwei Fissionskanonen, zwei Torpedos und 2x3 bzw. 2x2 Raketenauflösungen besteht. Außerdem ist die Dragon in der Lage Jump Points zu passieren.

### **Dralthi (Kilrathi)**

Spielt eigentlich keine große Rolle, wird aber der Vollständigkeit wegen erwähnt. Ein mittlerer Jäger mit etwas überdurchschnittlichen Werten bei Geschwindigkeit und Afterburner. Die Schildstärke und die Bewaffnung sind dahingegen äußerst bescheiden. So verfügt die Dralthi nur über zwei Partikelkanonen, eine Photonenkanone und 1x4 Raketen.

## **Die besten Kanonen**

In diesem Abschnitt wollen wir Ihnen eine kleine Auswahl der Kanonen vorstellen, die Sie in den Jägern (je nach Model) vorfinden. Wir haben die einzelnen Waffen an den Kriterien „Zerstörungskraft“, „Geschwindigkeit“ und „Energieverbrauch“ gemessen und sind der Meinung, daß Sie hier die besten Kanonen sehen. Letztendlich bleibt es natürlich Ihre Wahl, für welche Waffe Sie sich entscheiden.

### **Schwere Photonenkanone**

Diese Waffe verfügt über die höchste Zerstörungskraft. Ihr Nachteil liegt in der geringen Geschwindigkeit und dem hohen Energieverbrauch..

### **Tachyonkanone**

Ebenfalls eine sehr hohe Zerstörungskraft. Jedoch ist der Energieverbrauch wesentlich geringer, als bei der Photonenkanone. Auch die Geschwindigkeit ist höher als bei der Photonenkanone.

### **Plasmakanone**

Diese Kanone hat die dritt höchste Zerstörungskraft. Leider ist sie genauso langsam wie die Photonenkanone. Der Energieverbrauch liegt etwas höher als bei der Tachyonkanone.

### **Partikelkanone**

Hierbei handelt es sich um die schnellste Waffe. Auch der Energieverbrauch ist sehr gering. Leider ist die Zerstörungskraft auch nur durchschnittlich.

### **Leechkanone (Spezialwaffe)**

Diese Waffe erwähnen wir nicht, wegen Ihrer überdurchschnittlichen Eigenschaften, sondern viel eher, wegen Ihrer besonderen Wirkung. Die Leechkanone hat genau wie die Leech Raketen die Eigenschaft, die Energieversorgung des getroffenen Feindes zu reduzieren, was früher oder später die Kampfunfähigkeit zur Folge hat. Bei einigen Aufträgen werden Sie von dieser Waffe unbedingt Gebrauch machen müssen, da Sie bestimmte Feinde nicht zerstören dürfen, aber trotzdem besiegen müssen. An diesen Stellen kann Ihnen auch kein Cheat weiter helfen.

## **Die besten Raketen**

Ähnlich wie bei den Kanonen haben wir auch bei den Raketen einen Vergleich angestellt, mit der Hoffnung, Sie bei Ihrer Auswahl in den einzelnen Missionen etwas zu unterstützen.

### **Flash-Pak**

Die Wirkung dieser Waffe ist extrem vernichtend. Es gibt keine andere Rakete, die auch nur annähernd die gleiche Wirkung wie ein Flash-Pak hat. Dummerweise kommt diese Waffe auch nur ein einiges Mal in dem Spiel vor.

### **Torpedo**

Eignet sich für den Angriff auf Großkampfschiffe und Raumstationen. Hat im Gegensatz zu den anderen Raketen auch eine relativ hohe Zerstörungskraft. Nur die Geschwindigkeit und die Zielerfassungszeit lassen etwas zu wünschen übrig. Trotzdem gibt es keine Alternative, wenn man große Objekte angreift.

### **Dumbfire**

Dieser Raketentyp erreicht die höchste Geschwindigkeit und ist damit eine sehr gefährliche Waffe, da der Feind kaum Zeit zum reagieren hat. Auch die Zerstörungskraft ist in Ordnung.

### **Heat Seeker (HS)**

Ebenfalls eine sehr schnelle Rakete, die zudem noch eine automatische Zielverfolgung besitzt. Innerhalb von 2,0 Sek. wird das Ziel erfaßt und nicht mehr aus den Augen gelassen. Auch die hohe Geschwindigkeit trägt zu einem positiven Testurteil bei. Einzig die Zerstörungskraft ist nicht so hoch.

### **Image Recognition**

Hohe Geschwindigkeit und extrem schnelle Zielerfassung zeichnen diese Rakete aus. Aus diesem Grund und wegen der guten Zerstörungskraft, sollten Sie diese Raketen bei den meisten Luftkämpfen mitführen.

## **Die besten Flügelmänner**

An dieser Stelle fällt es schwer, einen geeigneten Vergleich anzustellen, da ähnlich wie beim Wing Commander III auch hier die Motivation eine große Rolle spielt. Wenn Sie Ihren Kollegen während der zahlreichen Gespräche häufig zustimmen bzw. diese unterstützen, dann wirkt sich das durchaus positiv aus. Zudem erhöhen mehrfache Einsätze die Abschußquoten und auch die Treffsicherheit. Alles unter dem Motto: „Übung macht den Meister“. Trotzdem gibt es natürlich einige Spezialisten, auf die Sie immer wieder zurückgreifen sollten. Da wären zum Einen Maniac und Vagabond und zum Anderen Hawk, Panther und Catscratch. Wobei die zuerst genannten Piloten am Zuverlässigsten sind.

## **Tips & Tricks**

**Die Gespräche:** Zwischen den einzelnen Kampfeinsätzen werden Sie die verschiedenen Gespräche mit den unterschiedlichsten Personen führen. Häufig haben Sie die Möglichkeit, das Gespräch, durch die Wahl einer bestimmten Antwort, zu steuern. Der Einfluß auf die Handlung des Spiels ist dabei sehr unterschiedlich. So kann es vorkommen, daß Sie den gesamten weiteren Handlungsablauf in eine andere Richtung lenken. Diese Variante ist aber eher selten und wird von uns zum gegebenen Zeitpunkt in den Missionsbeschreibungen erwähnt. Die andere Möglichkeit, wie Sie die Handlung des Spiels mit Ihren Antworten beeinflussen, ist die, daß Sie Ihre Gesprächspartner moralisch aufbauen bzw. niedermachen. Dadurch wird zwar nicht der unmittelbare Handlungsverlauf verändert, aber die Kampfeinsätze können zum Beispiel durch einen demotivierten Flügelmann äußerst prekär werden. Achten Sie also nach Möglichkeit darauf, daß Sie Ihren Kollegen zustimmen.

**Das Missions Briefing:** Hören Sie genau zu, was Ihnen die Vorgesetzten erzählen, da Sie hier neben einer allgemeinen Beschreibung auch einige wertvolle Informationen über den anstehenden Einsatz erhalten.

**Schiffskonfiguration:** Machen Sie sich klar, was von Ihnen im Krisengebiet verlangt wird. Hören Sie sich auch die Informationen der Techniker (insbesondere von Pliers auf der Intrepid) an. Schauen Sie sich ruhig noch mal die Stärken und Schwächen der einzelnen Schiffe und Waffensysteme an, bevor Sie Ihre Auswahl treffen. Denn wenn Sie erst einmal in der Luft sind, müssen Sie sich voll auf Ihre Auswahl verlassen können.

**Der Flügelmann:** Vielleicht die wichtigste Entscheidung vor jedem Einsatz. Ein guter Flügelmann ist häufig die halbe Miete bei Ihren Kampfeinsätzen. Achten Sie bei der Auswahl auf die beigefügten Statistiken des Infobildschirms. Hier erhalten Sie Angaben zur Flugkunst, Treffsicherheit, Aggressivität, Tapferkeit und zu den Abschüssen. Einen Piloten, der durchweg mit „Mittel“ oder gar mit „Niedrig“ eingestuft wird, zu wählen, ist mit Sicherheit keine gute Wahl. Ebenfalls sehr wichtig ist der Umstand, daß Sie Ihrem Flügelmann während des Einsatzes den Befehl zum Angreifen (Alt + B) geben müssen. Was nützt Ihnen der beste Pilot an Ihrer Seite, wenn er nicht in das Kampfgeschehen eingreift.

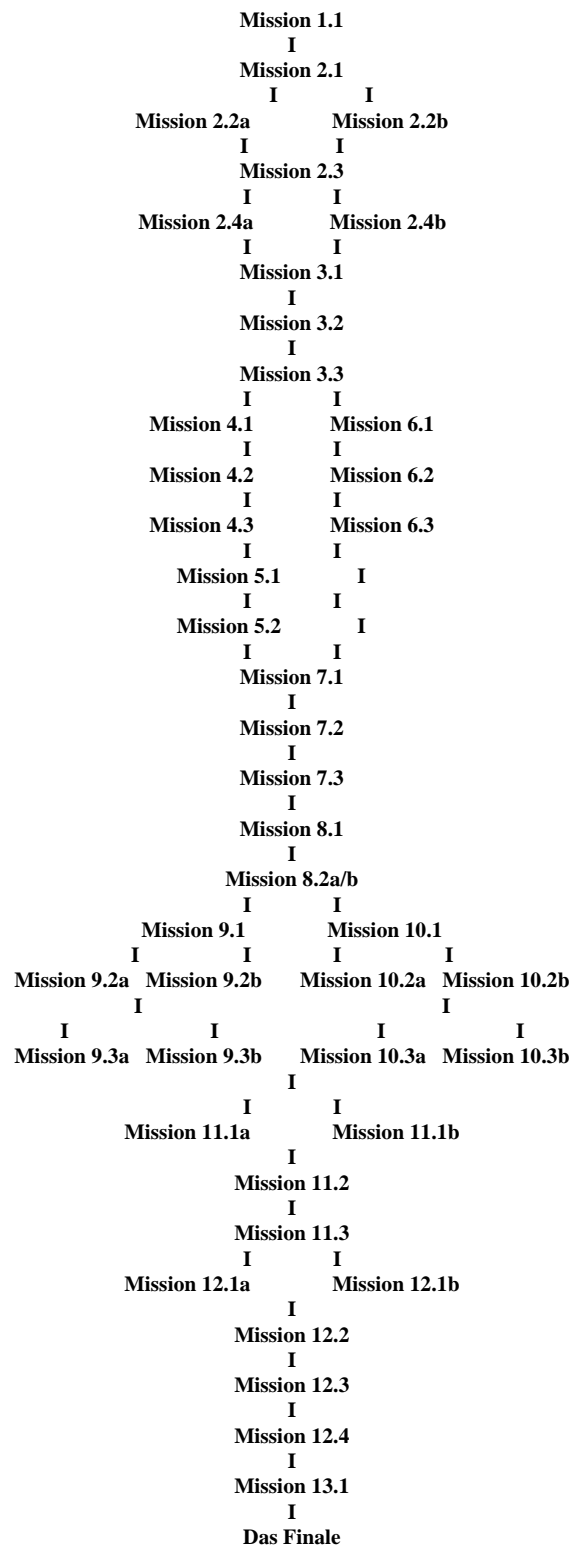
**Der Kampfeinsatz:** Wie bereits erwähnt, ist es ungemein wichtig, daß Sie Ihren Flügelmann so schnell wie möglich in das Kampfgeschehen mit einbeziehen. Lassen Sie ihn die Dreckarbeit machen, damit Sie sich auf die eigentliche Missionsziele kümmern können.

Sobald Sie einen Gegner auf Ihrem Bildschirm sehen, sollten Sie mit der Taste „T“ das automatische Zielsuchsystem aktivieren. Nun wird die Entfernung zum Ziel vom Bordcomputer ausgerechnet. Mit der Taste „L“ wird der Gegner anvisiert. Es erscheint ein grüner Kreis, der nicht unbedingt genau auf das Ziel zeigt. Zielen Sie genau auf diesen Kreis, damit Sie Ihre Abschußquote erhöhen. Wenn Ihre Raketen das Ziel erfaßt haben (kann einige Zeit dauern), dann ertönt ein akustisches Signal, was Ihnen die Abschußbereitschaft anzeigt. Wenn es einmal vorkommt, daß Sie direkt auf einen Gegner zu fliegen, dann halten Sie mit all Ihren Kanonen voll drauf und versuchen Sie hinter den Feind zu kommen.

Für den Fall, daß ein Gegner Sie ins Fadenkreuz genommen hat, sollten Sie versuchen, durch schnelle Flugmanöver zu entkommen. Schalten Sie den Afterburner ein und lenken Sie Ihr Schiff wild nach links und nach rechts. Wenn dies alles nichts hilft und der Feind schießt eine Rakete auf Sie ab, dann erhalten Sie neben einem akustischen Signal auch eine Anzeige im oberen linken Bereich Ihres Bildschirms. Jetzt wird es Zeit, daß Sie mit der Taste „E“ eine Attrappe abwerfen und Ihre Nachbrenner voll einschalten.

Achten Sie darauf, daß sich keine Feinde in Ihrem Rücken festsetzen, da dies die ungünstigste Ausgangsposition für einen Luftkampf ist.

# Missionsbaum





# WING COMMANDER IV

Wir haben bei dieser Komplettlösung wert darauf gelegt, daß Sie zu jeder Mission die möglichen Varianten erhalten. Es spielt daher keine Rolle, für welchen Weg Sie sich an den bestimmten Stellen entscheiden. Sie werden in jedem Fall einen Lösungsweg vorfinden, der Sie durch das gesamte Spiel begleitet. Bei den Gesprächen haben wir in der Regel nur diejenigen erwähnt, die den Spielverlauf maßgeblich beeinflussen. Natürlich sind auch die anderen Gespräche wichtig, da zum Beispiel die Motivation Ihrer Kollegen durch Ihre Antworten gesteuert wird. Jedoch nimmt dies keine Einfluß auf den weiteren Spielverlauf im eigentlichen Sinne. Die Missionen selber sind nach den einzelnen Systemen benannt, in denen Sie sich befinden. Jede Mission gliedert sich in verschiedene Untermissionen (x.1, x.2, x.3 usw). Bei diesen Untermissionen kann es noch zu verschiedenen Varianten kommen, die wir dann zum Beispiel mit 9.3a und 9.3b bezeichnet haben. Zur besseren Orientierung sollten Sie auch des öfteren auf den Missionsbaum der vorangegangenen Seite zurückgreifen. An den Anfang einer jeden Missionsbeschreibung haben wir das Missionsziel gestellt. Darauf folgen die Schiffe, die Ihnen für diesen Einsatz zur Verfügung stehen. Wenn mehrere Schiffe zur Auswahl stehen, dann haben wir den unserer Meinung nach sinnvollsten Schiffstypen unterstrichen. Beachten Sie auch, daß das Missionsziel nicht unbedingt erfüllt werden muß (bzw erfüllt werden kann), um den Einsatz erfolgreich abzuschließen. Na denn - viel Spaß.

## **Mission 1: Nephele**

### **Mission 1.1: Die Rückkehr in den aktiven Dienst**

**Ziel:** Das Orlando Depot erreichen und auf dem Weg dorthin die Piratenschiffe ausschalten.

Gleich zu Beginn werden Sie in der Bar von einem Veteranen um Hilfe gebeten, die Sie Ihm auch gewähren. So können Sie in der achten Mission auch mit seiner Hilfe rechnen. Bei der ersten Flugeinlage werden Sie von zwei Piratenschiffen vom Typ Razor angegriffen. Schalten Sie Ihren Afterburner ein und geben Sie Maniac den Befehl die Feinde anzugreifen. Auf diese Art und Weise sollte der Kampf schnell für Sie entschieden sein. Sobald Sie das Orlando Depot erreichen, müssen Sie feststellen, daß Seether dieses in die Luft sprengt. Aus diesem Grund steuern Sie das Blue Point Depot an.

## **Mission 2: Hellespont / Tyr**

### **Mission 2.1: Die Entdeckung der Piratenbasis**

**Ziel:** Eskortieren Sie den Nachschubtransport zum Jump Point. Kontrollieren Sie anschließend den Bereich nahe der Radarstation und zerstören Sie die Piratenschiffe. Folgen Sie den flüchtenden Piraten in einem sicheren Abstand, um das Versteck orten zu können.

**Schiffe:** Hellcat, Longbow

Sobald Sie den Transporter erreichen, müssen Sie feststellen, daß dieser durch zwei Piratenschiffe vom Typ Razor angegriffen wird. Zerstören Sie diese beiden und auch die folgenden zwei Angreifer am Jump Point. Danach geht es zur Radarstation, die ebenfalls unter Beschuß steht. Hier haben Sie es mit vier feindlichen Schiffen vom Typ Thunderbolt zu tun. Greifen Sie in das Kampfgeschehen ein und geben Sie auch Ihrem Flügelmann den Befehl zum Angriff. Während des Kampfes erhalten Sie die Nachricht, daß Sie den beiden flüchtenden Piratenschiffen folgen sollen. Halten Sie einen Abstand von mindestens 12000 Klicks. So können Sie die Basis der Piraten orten. Sobald die Ansage „Missionsziele erfüllt“ kommt, drehen Sie ab und steuern die Lexington an.

### **Mission 2.2a/b: Die Piraten Fregatte**

**Ziel:** Zerstören Sie die Fregatte der Piraten.

**Schiff:** Longbow

- a) Wenn Sie den vorangegangenen Einsatz erfolgreich abgeschlossen haben, dann erwarten Sie bei dem kommenden Einsatz wesentlich weniger Feinde. Ihr Schiff für den Angriff auf die Fregatte der Piraten ist der Torpedo Bomber Longbow. Wichtig ist bei diesem Einsatz, daß Sie die ersten vier Angreifer vom Typ Thunderbolts gemeinsam mit Ihrer Eskorte abwehren, um sich dann auf die Fregatte am Navigationspunkt 1 zu konzentrieren. Um die Fregatte zu zerstören sollten Sie Ihre Torpedos einsetzen. Sollten Sie das Ziel bei Ihren ersten Versuchen verfehlen, dann ist es notwendig, daß Sie Raketensalven abschießen, um doch noch zum Erfolg zu kommen. Überlassen Sie die Angreifer, die sich hier befinden, Ihrer Eskorte. Sobald die Fregatte durch Ihre Torpedos zerstört ist, werden die Feinde abdrehen und Sie können zurück zur Lexington.
- b) Wenn Sie in der vorangegangenen Mission nicht erfolgreich waren, dann haben Sie jetzt eine Aufgabe, die es in sich hat. Sie müssen die Navigationspunkte 1 bis 3 abfliegen, um die Fregatte zu finden. Es ist durchaus möglich, daß die Fregatte schon am ersten Punkt auftaucht. Auf jeden Fall erwarten Sie an jedem Punkt vier Feinde vom Typ Razor. An dem Navigationspunkt, wo sich die

Fregatte befindet, halten sich drei Razors und zwei Arrows zur Verteidigung auf. Konzentrieren Sie sich auf die Zerstörung Ihres Zielobjektes, da auch hier die Feinde abdrehen, sobald die Fregatte hinüber ist.

### **Mission 2.3: Der Fototermin**

**Ziel:** Machen Sie 10 Fotos von jedem Navigationspunkt, wo sich ein Gebäudekomplex befindet.

**Schiff:** Hellcat

Gleich nach dem Start werden Sie von zwei Banshees angegriffen. Verschwenden Sie hier noch keine Raketen, da Sie diese für die Geschütztürme bei den einzelnen Gebäudekomplexen brauchen. An den Navigationspunkten 1 bis 3 befindet sich jeweils ein Gebäudekomplex, der fotografiert werden muß. Drücken Sie wie ein Verrückter den Feuerknopf, damit Sie auf jeden Fall die nötige Anzahl an Fotos erreichen. Das Problem sind die bereits genannten Geschütztürme und die Vindicators, die mit Ausnahme von Nav 1, wo sich nur eine Vindicator befindet, paarweise an den Punkten auftreten. Die Türme sollten Sie mit zwei Raketen gleichzeitig beschießen, damit Sie sicher sein können, daß von diesen keine weitere Gefahr aus geht. Sollten Sie alle Fotos gemacht haben, dann haben Sie einen ruhigen Rückflug. Anderenfalls müssen Sie noch mit vier weiteren Banshees rechnen, die auf gar keinen Fall zu unterschätzen sind.

### **Mission 2.4a/b: Die Rettung der Geisel**

**Ziel:** Den Transporter sicher zum Einsatzort bringen. Die Geiselübernahme überwachen und anschließend den Transporter inklusive Geiseln ohne größeren Schaden bei der Lexington abliefern.

**Schiff:** Hellcat

- a) Wenn Sie bei dem Fototermin hervorragende Arbeit geleistet haben, dann fliegen Sie den Gebäudekomplex mit der Geisel direkt an. Bei Ihrem Anflug werden Sie durch je zwei Banshees und zwei Vindicators gestört. Am Zielpunkt müssen Sie auch noch einen Geschützturm so schnell wie möglich ausschalten, da dieser eine große Gefahr für das Shuttle darstellt. Sehen Sie zu, daß Sie den Transporter um alles in der Welt schützen. Auf dem Rückflug können noch vier weitere Banshees angreifen, die Sie mit Ihrem Flügelmann erledigen müssen, bevor diese größeren Schaden anrichten können..
- b) Da Ihre Aufklärungsarbeit miserabel war, müssen alle drei Gebäudekomplexe angefliegen werden, um die Geisel zu finden. Vom Prinzip her ist alles genauso wie bei der Mission 2.4a, nur mit der Ausnahme, daß Sie an jedem Navigationspunkt von zwei Vindicators und einem Geschützturm erwartet werden. Verlieren Sie niemals den Transporter aus den Augen und schalten Sie

zuerst die Geschütztürme aus, während sich der Flügelmann um die Vindicators kümmert.

## **Mission 3: MASA**

### **Mission 3.1: Die Rückeroberung der Spacelabs**

**Ziel:** Bewachen Sie den Transporter der Marines und die Übernahme des Spacelabs.

**Schiffe:** Hellcat, Longbow

Damit der Transporter ungestört an der feindlichen Raumstation landen kann, müssen Sie zuerst mit Ihrem Flügelmann vier Avengers, die zur Verteidigung der Station bereitstehen, zerstören. Sobald der Transporter an dem Navigationspunkt angekommen ist und seine Meldung abgibt, erscheinen zwei weitere Feinde vom Typ Avenger. Das wird sich noch ein weiteres Mal wiederholen, wenn der Transporter andockt. Da Ihr Erfolg bei dieser Mission von der Unversehrtheit des Transporters abhängt, haben Sie nur wenig Zeit zum Nachdenken. Greifen Sie sich die Feinde und schicken Sie diese zur Hölle. Sollten sich die Mariens bei Ihrer Landung unsicher fühlen, da Sie nicht in der Lage sind, die Angreifer zu vernichten, werden sich diese zurückziehen, was ebenfalls einem Scheitern der Mission gleich kommt. Aus diesem Grund ist Tempo angesagt.

### **Mission 3.2: Der Konvoi der Grenzweltler**

**Ziel:** Zerstören Sie mindestens einen Kreuzer oder zehn Banshees.

**Schiffe:** Longbow, Hellcat

Richten Sie bei dieser Mission Ihre Aufmerksamkeit auf die Schlachtkreuzer der Feinde. Zerstören Sie einen dieser Kreuzer mit Ihren Torpedos. Dadurch erreichen Sie, daß sich die Grenzweltler ergeben und abziehen. Außerdem wäre ein Kampf mit den zehn Banshees auch äußerst schwierig, da Sie mit einem relativ langsamen Bomber unterwegs sind. Sollten Sie Schwierigkeiten bei der Zerstörung der Kreuzer haben, dann fliegen Sie einfach zwischen den beiden. So kommt es hin wieder vor, daß diese sich selbst unter Beschuß nehmen. Achten Sie aber darauf, ob dem auch wirklich so ist. Dieser Schachzug kann auch ganz schnell in die Hose gehen. Sobald sich die Feinde ergeben, fliegen Sie zurück zur Lexington, um weitere Eskalationen zu vermeiden.

### **Mission 3.3: Die Entscheidung**

**Ziel:** Nehmen Sie Captain Eisen gefangen und bringen Sie ihn zur Lexington zurück.

**Schiff:** Hellcat

Um für den weiteren Spielverlauf ein besseres Verständnis zu bekommen, sollten Sie sich bei dem Dialog mit Maniac dafür entscheiden, auf dem Flugdeck zu bleiben. Ihnen wird nichts passieren, außer daß Ihr Weltbild kräftig durcheinander gewirbelt wird. In der folgenden Flugsequenz sollen Sie zusammen mit Vagabond und einigen anderen Flügelmännern Captain Eisen und Maniac zurückholen, die von der Lexington geflüchtet sind. Während des Fluges stellt Vagabond Ihre Treue auf die Probe, indem er Sie fragt, ob Sie sich den Fahnenflüchtigen anschließen wollen. Wenn Sie sich gegen Vagabond und Eisen entscheiden, dann müssen Sie während des Fluges eine negative Antwort auf die Frage geben und Vagabond so schnell wie möglich zur Hölle schicken. Sie kehren dann zur Lexington zurück und spielen die Mission 6. Sollten Sie sich für die Fahnenflüchtigen entscheiden, dann müssen Sie während des Fluges Miner abschießen und gleichzeitig die Frage von Vagabond mit „Jawohl“ beantworten. Außerdem müssen Sie sich gegen Hazard, Quality und Hippie zur Wehr setzen, die es sofort auf Sie abgesehen haben.. Wenn Sie Ihre ehemaligen Freunde besiegt haben, dann kommen Sie in die vierte und anschließend in die fünfte Mission (vorausgesetzt - Sie nehmen alle Hürden). Machen Sie sich aber keine Sorgen, ganz gleich wie Sie sich entscheiden, spätestens in der siebten Mission führen die unterschiedlichen Wege wieder zusammen, so daß Sie nichts weiter verpassen.

## **Mission 4: Silenos**

### **Mission 4.1: Verteidigung der Intrepid**

**Ziel:** Zerstören Sie alle 15 Angreifer und schützen Sie so die Intrepid.

**Schiff:** Hellcat

Sie haben es mit insgesamt 15 Angreifern zu tun. Der erste Schwung besteht aus vier Hellcats, der Zweite aus acht Longbows und der Dritte aus drei Thunderbolts. Konzentrieren Sie sich auf die Schiffe, die nicht durch Ihre Flügelmänner angegriffen werden und heben Sie sich einige Raketen für die Thunderbolts auf, damit die Intrepid unbeschadet aus diesem Inferno kommt.

### **Mission 4.2: Der Silenos-Nebel**

**Ziel:** Zerstören Sie alle Feinde, die sich an den einzelnen Navigationspunkten aufhalten.

**Schiffe:** Vindicator, Banshee, Avenger

An den Navigationspunkten 1 bis 3, halten sich Feinde auf. Am Punkt 1 erscheinen drei Thunderbolts, am Punkt 2 kommen acht Arrows, die Sie mit Ihren Raketen zerstören sollten und am Punkt 3 werden Sie durch drei Excaliburs

erwartet. Sehen Sie zu, daß sich die zuletzt genannten nicht hinter Ihr Schiff setzen, da Sie ansonsten größte Probleme bekommen.

### **Mission 4.3: Die Zerstörung der Lexington**

**Ziel:** Die Intrepid zum Jump Point eskortieren und dort die Lexington zerstören.

**Schiff:** Avenger

Geben Sie bei diesem Einsatz nahezu Ihre gesamte Energie auf die Schilde. Sobald die Angreifer (im ungünstigsten Fall 12 Longbows) und die Lexington erscheinen, müssen Sie Ihren Flügelmännern den Befehl zum Angriff geben. Schalten Sie Ihren Afterburner ein und steuern Sie die Lexington an. Lassen Sie sich nicht durch die Longbows ablenken und feuern Sie all Ihre Torpedos auf die Lexington, sobald diese in Reichweite ist.

## **Mission 5: Orestes**

### **Mission 5.1: Der Grenzweltenkonvoi**

**Ziel:** Schützen Sie den Grenzwelten Konvoi vor den Schiffen der Konföderation.

**Schiffe:** Avenger, Vindicator

Sobald Sie Ihr Einsatzgebiet erreichen, erhalten Sie die Nachricht, daß Großkampfschiff-Raketen auf den Konvoi abgefeuert wurden. Nehmen Sie sich diese Raketen zuerst vor und setzen Sie Ihre Stormfire-Geschütze ein. Achten Sie darauf, daß Sie dicht genug an den Raketen sind, damit Ihre Waffen wirkungsvoll eingesetzt werden können. Nehmen Sie sich anschließend die Fregatte mit Ihren Torpedos vor, da ansonsten weitere Raketen auf den Konvoi abgeschossen werden. Was folgt, sind der Zerstörer und die restlichen Hellcats.

### **Mission 5.2: Die Kommunikationsstation**

**Ziel:** Zerstören Sie die Radarboje und bringen Sie Vagabond und Sosa sicher in die Kommunikationsstation. Sobald diese die Datenabfrage durchgeführt haben, nehmen Sie beide wieder auf und kehren heim.

**Schiff:** Avenger

Sobald Sie die Intrepid verlassen haben, schalten Sie die Tarnung und den Autopiloten ein. Zerstören Sie am Navigationspunkt 1 zuerst die Boje hinter der Kommunikationsstation. Von hier an können Sie nicht mehr auf die Tarnung zurückgreifen. Verzichten Sie jetzt auf den Autopiloten und lassen Sie die BEKs ab, um sich dann den Hellcats widmen zu können. Leider kommt nur Sosa aus

der Station wieder raus. Nehmen Sie Sosa mit dem Traktorstrahl auf und fliegen Sie zu Vagabonds Abschied.

## **Mission 6: Silenos**

### **Mission 6.1: Die Jagd nach den Verrätern**

**Ziel:** Finden Sie die Intrepid und zerstören Sie alle Feinde.

**Schiffe:** Longbow, Hellcat

Wie bereits erwähnt, erreichen Sie diesen Missionsteil nur , wenn Sie sich in der Mission 3.3 nicht dazu entschieden haben, zu den Grenzweltlern überzulaufen. Bei Ihrer Suche nach der Intrepid stoßen Sie am Navigationspunkt 1 auf vier Arrows und vier Razors, am Navigationspunkt 2 auf zwei Banshees und am Punkt 3 auf vier Avengers. Erhöhen Sie sicherheitshalber die Energie auf Ihren Schilden und verwenden Sie für die Zerstörung der Feinde nur jeweils eine Rakete, damit Ihnen nicht die Munition ausgeht.

### **Mission 6.2: Die Suche nach der Intrepid**

**Ziel:** Suchen und zerstören Sie die Intrepid und sämtliche Jäger, die zu deren Schutz umher fliegen.

**Schiff:** Longbow

An den drei Navigationspunkten treffen Sie auf je vier Gegner, mit denen Sie keine größeren Probleme haben sollten, wenn Sie diese rechtzeitig abschießen. Es handelt sich dabei um vier Banshees, vier Avengers und noch einmal vier Banshees. Sparen Sie nicht mit Munition, da Sie erstens nicht auf die Intrepid stoßen werden und da Sie zweitens in einer gut bestückten Longbow sitzen. Das einzige Problem, was auftreten könnte ist, daß sich die Feinde an Ihren Abgasstrahl heften. Vermeiden Sie das nach Möglichkeit, da Sie kaum eine Chance haben, sich mit Ihrem langsamen Bomber aus der Umklammerung zu befreien.

### **Mission 6.3: Die zweite Chance**

**Ziel:** Zerstörung der Intrepid.

**Schiff:** Hellcat

Wenn Sie an dieser Stelle nicht wollen, daß das Spiel zu Ende ist, dann müssen Sie sich für die Grenzweltler und Captain Eisen entscheiden. Vergessen Sie ganz schnell Ihr Missionsziel und wechseln Sie die Fronten. Dies hat zur Folge, daß Sie die Lexington zerstören müssen. Doch bevor Sie diese Aufgabe in Angriff

nehmen, müssen Sie die Longbows und die Hellcats davon abhalten, weiter auf die Intrepid zu schießen. Danach geht's unter Einsatz des Afterburners zur Lexington. Da diese schon mächtig angeschlagen ist, sollten Sie keine Probleme haben, den Rest zu erledigen.

## **Mission 7: Orestes / Pasqual**

### **Mission 7.1: Die Rettung des Kilrathi**

**Ziel:** Bringen Sie den Konvoi der Kilrathi sicher zur Intrepid.

**Schiffe:** Vindicator, Banshee, Avenger

Achten Sie bei diesem Einsatz darauf, daß Sie die Angreifer von dem Konvoi fernhalten. Sie werden zuerst auf zwei Razors und zwei Arrows stoßen. Anschließend bekommen Sie Besuch durch zwei Thunderbolts und zwei Arrows. Passen Sie auf, da nach den ersten bereits genannten Angreifern noch zwei weitere Arrows erscheinen, bzw. nicht erscheinen, da diese getarnt sind. Setzen Sie zu deren Bekämpfung Ihr Streufeld und Ihre IR-Raketen ein.

### **Mission 7.2: Das Täuschungsmanöver der Konföderation**

**Ziel:** Zerstören Sie die Jäger der Konföderation, die den Planeten X der Kilrathi angreifen.

**Schiffe:** Avenger, Banshee, Vindicator

Der Angriff auf den Planeten der Kilrathi wird von der Konföderation mit Jägern der Grenzweltler durchgeführt. Aus diesem Grund müssen Sie darauf achten, daß Sie nicht einen Ihrer Flügelmänner unter Beschuß nehmen. Sehen Sie zu, daß die Bomber vom Typ Avenger nicht zu dem Planeten vordringen. Konzentrieren Sie sich einzig und allein auf diese Bomber und überlassen Sie die Banshees Ihren Kampfgefährten. Es darf kein Feind entkommen, wenn Sie diese Mission gewinnen wollen. An jedem der drei Navigationspunkte erwarten Sie zwei Avengers und vier Banshees. Seien Sie also wachsam.

### **Mission 7.3: Die Eskorte für Melek**

**Ziel:** Sorgen Sie dafür, daß Melek sicher in seine Basis kommt.

**Schiffe:** Banshee, Vindicator, Avenger

Das Wichtigste bei diesem Einsatz ist, daß Sie die Fähre von Melek ohne größeren Schaden zu der Basis der Kilrathi bringen. Am ersten Navigationspunkt treffen Sie auf zwei Razors, die Sie so schnell wie möglich ausschalten, da sich diese sofort auf die Fähren stürzen. An der Basis erwarten Sie während der Landung der



Fähre vier getarnte Arrows, wovon sich zwei ebenfalls gleich auf die Fähre stürzen. Attackieren Sie diese zuerst und nehmen Sie sich dann die anderen beiden Feinde vor. Vergewissern Sie sich immer wieder über den Zustand von Melek.

## **Mission 8: Peleus**

### **Mission 8.1: Die tote Zone**

**Ziel:** Suchen Sie die tote Zone nach der Ursache für die Störungen ab und zerstören Sie diese.

**Schiffe:** Avenger, Banshee, Vindicator

Ein äußerst schwieriger Einsatz, da Sie auf den größten Teil Ihrer Elektronik verzichten müssen. Wählen Sie für diesen Einsatz eine Avenger, da Sie am Ende dieser Mission einen feindlichen Piloten einladen müssen. Natürlich können Sie auch wegen der vielen schnellen Gegner eine Banshee wählen, was aber zur Folge hat, daß Sie die Rettung des feindlichen Piloten überwachen müssen und Sie dabei durch zwei weitere Banshees angegriffen werden. Den Befehl zum Angriff sollten Sie mit den Tasten „Alt“ und „B“ an Ihren Flügelmann übermitteln, um den Kommunikationsproblemen aus dem Weg zu gehen. Benutzen Sie zu dem auch hin und wieder Ihren Afterburner, damit Sie nicht wie auf dem Schlachtbank darstehen. Sie werden jeweils zwischen den Navigationspunkten Feinde vorfinden. Bei Nav 4 finden Sie den schon besagten Piloten, der sich mit dem Schleudersitz aus seinem Cockpit verabschiedet hat. Es handelt sich dabei um einen alten Bekannten, wie sich herausstellen wird.

### **Mission 8.2a/b: Angriff auf den Störquelle im Peleus-System**

**Ziel:** Zerstörung des Schiffs, was für die Störungen verantwortlich ist.

**Schiffe:** Vindicator, Avenger

Je nach dem, ob Sie dem Veteranen in der ersten Mission geholfen haben oder nicht, wird er Sie mit Informationen während des Verhörs versorgen. Dies ist für Ihren jetzigen Einsatz ausschlaggebend. Sollten Sie ihm am Anfang geholfen haben, dann finden Sie das Schiff mit dem Störsender am Navigationspunkt 3. Sollten Sie ihm nicht geholfen haben, dann finden Sie das besagte Schiff erst am vierten Navigationspunkt. Zerstören müssen Sie es in jedem Fall. Passen Sie an den einzelnen Navigationspunkten gut auf, da sich hier jeweils vier Feinde (Ausnahme Nav 2, wo sich nur zwei Bearcats befinden) vom Typ Bearcat und Excalibur aufhalten. Außerdem werden Sie auch wieder Probleme mit Ihrer Elektronik bekommen. Stecken Sie den Großteil der Energie Ihres Jägers in den Antrieb und in die Waffen. Unterlassen Sie es den Autopiloten zu benutzen, wenn

Sie in der Nähe des Störsenders sind. Zerstören Sie an diesem Punkt zuerst die Verteidiger und schalten Sie dann die Zielerfassung auf, um in aller Ruhe die Quelle allen Übels zu zerstören. Nachdem Sie wieder auf der Intrepid sind, erfahren Sie, daß Sie sich zwischen einem Einsatz im System Circe (Mission 9) und einem Einsatz im System Speradon (Mission 10) entscheiden müssen. Je nachdem, ob Sie in dem Dialog mit Hawk und Panther einem von beiden zustimmen, entscheidet es sich, ob Sie die Mission 9 oder die Mission 10 absolvieren. Stimmen Sie Panther zu, dann erwartet Sie die Mission 9. Stimmen Sie Hawk zu, dann erwartet Sie entsprechend die Mission 10. Bei dem Gespräch mit Tolwyn ist es egal, ob Sie ihn freilassen oder nicht, da er ohnehin flüchten wird.

## **Mission 9: Circe**

### **Mission 9.1: Die Qual der Wahl**

**Ziel:** Die Missionsziele hängen davon ab, für welche der Varianten Sie sich entscheiden.

**Schiffe:** Vindicator, (Banshee und Avenger nur in der Variante c)

Sie haben sich also für Panther und die Niederschlagung des Bürgerkrieges entschieden. Sie werden nun zwei von drei möglichen Einsätzen fliegen. Die Aufträge sehen wie folgt aus:

#### **a) Abwehr der Panzeroffensive**

Während Sie den Planeten Circe ansteuern, werden Sie von vier Hellcats angegriffen. Auf dem Planeten selber, sollte Ihre ganze Aufmerksamkeit den zehn Panzern gelten. Zerstören Sie diese, bevor das Kontrollzentrum durch diese Einheiten überrollt wird. Geben Sie Ihrem Flügelmann den Befehl, die vier Hellcats zu zerstören, damit Sie sich voll auf die Panzer einstellen können. Achten Sie bei diesem Einsatz stets auf den Höhenmesser, damit es keine Bruchlandung gibt. Für diesen Auftrag eignet sich die Stormfire-Waffe.

#### **b) Aufladen des Transporters schützen**

Ein äußerst schwieriger Einsatz, da Sie dafür sorgen müssen, daß mindestens sechs der neun Fähren sicher landen. Am Navigationspunkt 2 sollten Sie immer die Fähren im Auge behalten und alle Angreifer die sich nähern, sofort abfangen. Es werden nacheinander vier Razors, zwei Razors und zwei Thunderbolts, vier Thunderbolts, zwei Arrows und zwei Razors angreifen. Die Reihenfolge kann variieren. Achten Sie besonders auf die Thunderbolts und nehmen Sie sich diese zuerst vor, damit keine Torpedos auf die Fähren abgeschossen werden können.

#### **c) Suchen und Zerstören**

Sie müssen die Navigationspunkte 1 bis 3 abliegen und dort jede Menge Feinde ausschalten. Sie werden auf bis zu zwölf Excaliburs treffen. Außerdem wird sich an einem der Nav-Punkte auch ein Zerstörer aufhalten, den Sie aber lieber in Ruhe lassen sollten. Zwischen den einzelnen Nav-Punkten begegnen Ihnen auch noch

jeweils zwei Razors und zwei Thunderbolts. Nehmen Sie sich hier zuerst die Razors vor.

## **Mission 9.2 a/b: Die Nachschubroute**

**Ziel:** Zerschlagung der Nachschubroute.

**Schiffe:** Avenger, Banshee, Vindicator

Ihr eigentlicher Auftrag besagt, daß Sie die Nachschublinien des Feindes ausschalten sollen. Doch nach dem ersten Angriff durch zwei Hellcats und einer Thunderbolt, erhalten Sie von Sosa die Nachricht, daß Catscratch in Schwierigkeiten steckt. Sie müssen nun entscheiden, ob Sie ihm helfen oder nicht. Wenn Sie ihm nicht helfen, dann stoßen Sie bei Nav 1 auf den Konvoi des Feindes. Der besteht aus einem Zerstörer, den Sie besser nicht angreifen, drei Transportern und vier Thunderbolts. Zerstören Sie zuerst die Thunderbolts und anschließend die Transporter mit Ihren Torpedos. Achten Sie darauf, daß Sie nicht in die unmittelbare Schußlinie des Kreuzers kommen. Sollten Sie jedoch Catscratch helfen, dann müssen Sie zuerst die Longbow in seinem Rücken entfernen und anschließend die vier Thunderbolts. Nun können Sie mit Hilfe des Traktorstrahls den Looser aufnehmen. Nachdem Sie Catscratch aufgenommen haben, zerstören Sie noch sein Schiff mit dem Satelliten.

## **Mission 9.3 a/b: Die Nachschubroute Teil 2 / Der Sabotageakt**

**Ziel:** Richtet sich nach Ihrer Entscheidung, bzw danach, ob Sie Catscratch zuvor gerettet haben oder nicht.

**Schiffe:** Vindicator, Avenger (nur bei der Variante b)

Wenn Sie in der vorangegangenen Mission Catscratch gerettet haben, dann können Sie sich entscheiden, ob Sie die Mission 9.3 a oder b fliegen wollen. Sollten Sie Catscratch nicht geholfen haben, dann müssen Sie in jedem Fall die schwierigere Mission 9.3b fliegen.

- a) Bei Nav 1 zerstören Sie zuerst die vier Hellcats, um dann die drei Transporter in aller Ruhe zerlegen zu können. Anschließend müssen Sie Daten von Sosa empfangen und zu einem neuen Navigationspunkt fliegen, wo sich der Black Lance Transporter im Geleitschutz von zwei Dragons befindet. Schalten Sie zuerst die Dragons aus und nehmen Sie sich dann die Geschütztürme des Transporters mit Ihren Leech Waffen vor, damit Dekker landen kann. Sobald dieser gelandet ist, erscheinen zwei weitere Dragons, die es ebenfalls auszuschalten gilt.
- b) Sobald Sie Ihr erstes Ziel am Navigationspunkt sehen, feuern Sie die drei BEKs ab. Anschließend widmen Sie sich den drei Hellcats und den fünf Geschütztürmen. Wenn Dekker gelandet ist erscheinen zwei weitere Hellcats. Nachdem auch diese ausgeschaltet sind und Dekker seinen Einsatz beendet hat, holen Sie ihn per Traktorstrahl zurück. Danach erhalten Sie eine Nachricht von

Sosa. Handeln Sie bei dem Zusatzauftrag genau wie bei der oben stehenden Variante a. Zerstören Sie den Transporter auf gar keinen Fall, da Sie ansonsten die Mission nicht erfolgreich beenden können.

## **Mission 10: Speradon**

### **Mission 10.1: Die Qual der Wahl**

**Ziel:** Ihr Missionsziel richtet sich nach dem Einsatz, den Sie auswählen.

**Schiffe:** Banshee, Vindicator, Avenger ( sollten Sie zuerst die Variante a fliegen und auch erfolgreich beenden, dann steht Ihnen für den zweiten Einsatz eine Bearcat zur Verfügung)

Sie haben sich zu Beginn dieser Mission für Hawk entschieden. Aus diesem Grund steuern Sie das Speradon-System an. Sie werden hier zwei von drei möglichen Einsätzen fliegen, die wie folgt aussehen:

#### **a) Jäger stehlen**

Halten Sie für diesen Auftrag einen Satz Torpedos bereit. Benutzen Sie Ihre Tarnung, um ungestört zu der Boje am Navigationspunkt 1 zu gelangen. In der Nähe der Boje, die Sie zuerst zerstören müssen, halten sich zwei Hellcats auf. Ein wenig später erwarten Sie sechs weitere Hellcats. Bei Nav 2 halten sich vier Bearcats (Prototypen) und vier Hellcats auf. Schalten Sie so viele Prototypen wie möglich mit Ihren Leech-Geschützen aus und warten Sie, bis der Transporter ankommt, um diese abzuholen. Zerstören Sie auf gar keinen Fall diese Prototypen, wenn Sie später in den Genuß dieser Jäger kommen wollen.

#### **b) Fabrik angreifen**

Bringen Sie die Fähre mit Dekkers Truppe sicher zu der Waffenfabrik. Unterwegs erhalten Sie Besuch durch vier Hellcats. An der Fabrik selber stoßen Sie auf keine weiteren Abwehranlagen. Sobald Dekker gelandet ist, erscheinen zwei weitere Feinde vom Typ Hellcat. Nachdem diese erledigt sind, warten Sie, bis die Mariens fertig sind.

#### **c) Träger angreifen**

Auf dem Weg zum Träger müssen Sie vier Arrows ausschalten. In der Umgebung von dem Zielobjekt halten sich sechs Hellcats auf. Widmen Sie sich zuerst den Jägern, bevor Sie mit den Leech-Geschützen die Geschütztürme und das Triebwerk des Trägers außer Betrieb setzen. Nur wenn der Träger vollständig lahmgelegt ist wird Dekker auf diesem landen.

### **Mission 10.2 a/b: Schwierige Entscheidung**

**Ziel:** Dekker und seine Leute sicher in den Kreuzer der Konföderation bringen.

**Schiffe:** Avenger

Auf Ihrem Flug erfahren Sie, daß Catscratch in großer Gefahr ist. Sie müssen sich jetzt entscheiden, ob Sie ihn retten oder ob Sie den Konvoi angreifen. Entscheiden Sie sich für die Rettung, dann müssen Sie zuerst die Longbow hinter Catscratch zerstören und anschließend die beiden Hellcats, um dann den Looser mit Hilfe des Traktorstrahls aufnehmen zu können. Jetzt sollten Sie noch das Schiff von Catscratch zerstören. Haben Sie sich für den eigentlichen Auftrag entschieden, dann treffen Sie bei Nav 1 auf zwei Transporter, einen Kreuzer und vier Hellcats. Zerstören Sie zuerst die Hellcats. Legen Sie anschließend den Kreuzer mit den Leech-Geschützen lahm und schießen Sie dann die BEKs auf das Zielobjekt ab. Während Dekker den Kreuzer übernimmt, zerstören Sie die Transporter. Sobald Dekker das Signal gibt, holen Sie ihn und seine Leute mit dem Traktorstrahl.

### **Mission 10.3a/b: Angriff auf den Konvoi Teil 2 / Eskorte für die Überläufer**

**Ziel:** Richtet sich danach, ob Sie Catscratch zuvor gerettet haben, und wie Sie sich hier entscheiden.

**Schiffe:** Avenger, (Vindicator und Banshee nur in Variante b möglich)

Wenn Sie Catscratch nicht gerettet haben, dann müssen Sie die Variante b fliegen. Sollten Sie ihn jedoch gerettet haben, dann können Sie sich für einen der beiden Aufträge entscheiden.

- a) Bei dem Angriff auf den Konvoi zerstören Sie zuerst die vier Hellcats, dann die beiden Transporter, um anschließend mit den Leech-Geschützen das Flagschiff außer Gefecht zu setzen. Wenn das erledigt ist, schießen Sie sämtliche BEKs zu dem Zielobjekt. Jetzt erscheinen zwei weitere Hellcats die Sie vom Himmel holen müssen. Kurze Zeit später laden Sie die vier BEKs wieder ein. Von hier aus geht es zu einem Black Lance Transporter, wo Sie zuerst die zwei Dragons erledigen und dann die Leech-Geschütze einsetzen, um den Transporter unschädlich zu machen. Feuern Sie die BEKs erneut ab. Achten Sie auf die zwei weiteren Dragons, die erscheinen werden. Diesmal müssen Sie Dekker nicht wieder einsammeln, da dieser an Bord des Transporters bleibt.
- b) Bei der Eskorte für die Überläufer haben Sie es zuerst mit sechs Bearcats zu tun, wobei drei davon Überläufer sind. Da es nicht leicht ist die Freunde von den Feinden zu unterscheiden, sollten Sie auf die roten Punkte Ihres Radars achten und diese zerstören. Anschließend bekommen Sie Besuch durch drei weitere Bearcats, die Sie ebenfalls zerstören müssen. Fliegen Sie nun mit den drei Überläufern weiter. Auch bei dieser Variante bekommen Sie den Zusatzauftrag mit dem Black Lance Transporter. Die Vorgehensweise ist ähnlich wie oben, nur daß Dekker mit einer eignen Fähre kommt, sobald Sie alle Gefahren beseitigt haben.

## **Mission 11: Telamon / Callimachus / Auxius**

### **Mission 11.1: Planet FT 957**

**Ziel:** Die Ursache für den Hilferuf auf dem Planeten FT 957 zusammen mit Dekker aufzufindig zu machen.

**Schiffe:** Dragon, Vindicator

Sie werden zu Beginn dieser Mission ein Gespräch mit Pliers führen, wo Sie sich entscheiden müssen, ob Sie mit einer Dragon oder mit einer Vindicator fliegen. Wählen Sie ruhig die Dragon, da sie ein wahrer Hochgenuß für jeden Piloten ist.

- a) Wenn Sie mit einer Dragon fliegen, dann erwarten Sie zwischen den beiden ersten Navigationspunkten zwei Banshees. Bei Nav 2 treffen Sie auf zwei Dragons, die Sie aber mit dem Autopiloten passieren können. Auf dem Weg zu Nav 3 kommen noch zwei Banshees und zwei Vindicators. Obwohl es sich hier um befreundete Schiffe handelt, werden Sie angegriffen, da man Sie in der Dragon für einen Feind hält. Sie haben keine andere Möglichkeit, als diese zu zerstören
- b) Wenn Sie mit der Vindicator fliegen, dann treffen Sie auf dem ersten Streckenabschnitt auf zwei getarnte Arrows. Bei Nav 2 müssen Sie die beiden Dragons ausschalten. Passen Sie auf, da es sich um zwei Asse handelt. Verlieren Sie nicht Dekker aus den Augen. Danach haben Sie freie Bahn, um mit Dekker zu landen.

### **Mission 11.2: Der Sprung**

**Ziel:** In das benachbarte Auxius-System springen und dort den Stand der Dinge auf der Sternenbasis auskundschaften.

**Schiffe:** Dragon

Sie werden nach kurzer Zeit auf zwei Dragons stoßen, die Sie mit Hilfe Ihrer Flügelmänner ausschalten müssen. Fliegen Sie danach mit dem Afterburner so schnell wie möglich zum Jump Point und schalten Sie die dortigen zwei Dragons aus. Es darf Ihnen keine durch den Jump Point entkommen, da Sie ansonsten auf große Gegenwehr im Auxius-System treffen werden. Setzen Sie alles an Waffen ein, was Ihnen zur Verfügung steht. Machen Sie sich keine Sorge wegen der Munitionsverschwendung, da Sie auf keine weiteren Feinde stoßen werden. Nachdem Sie den Sprung hinter sich gebracht haben und die beiden Dragons kein Warnsignal abgeben konnten, werden Sie die Black Lance Starbase ansteuern. Hier werden Sie aufgefordert einen Code zur Identifizierung zu wählen, wobei beide korrekt sind. Vermeiden Sie jeden Schußwechsel in der Nähe der Basis und landen Sie.

## **Mission 11.3: Der Sprung Teil 2**

**Ziel:** Erfolgreiche Flucht von der Sternenbasis.

**Schiff:** Dragon

Bei Ihrer Flucht von der Starbase sollten Sie sofort die Tarnung und den Autopiloten einschalten. An dem Zugang zu dem Jump Point müssen Sie vier Dragons zerstören. Ihnen wird ein Black Lance Transporter mit bis zu vier Dragons durch den Jump Point folgen.. Nehmen Sie sich zuerst die Jäger vor und zerstören Sie dann den Transporter mit Ihren Torpedos. Kehren Sie nun zur Intrepid zurück.

## **Mission 12: Ella / Sol**

### **Mission 12.1: Die Superbasis**

**Ziel:** Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, wobei das oberste Ziel die Sicherheit der Intrepid ist.

**Schiffe:** Dragon, (Vindicator, Banshee und Avenger nur bei der Variante a)

Während der Unterhaltung mit Panther und Hawk müssen Sie sich entscheiden, ob Sie das Flash-Pak anwenden oder nicht. Stimmen Sie Panther zu, dann fliegen Sie die Variante a. Diese Variante ist zwar im ersten Moment schwieriger, wird sich aber im weiteren Spielverlauf positiv bemerkbar machen. Stimmen Sie jedoch Hawk und damit dem Einsatz der Flash-Paks zu, dann fliegen Sie die Variante b, was einen direkten Angriff auf die Superbasis zur Folge hat.

- a) Da Sie sich für Panther entschieden haben, treffen Sie an dem ersten Punkt auf eine Fregatte und vier Hellcats. Vier weitere werden folgen. Zerstören Sie nur die Jäger und lassen Sie das Großkampfschiff in Ruhe. Dies sollten Sie auch an den folgenden beiden Punkten so handhaben. Am zweiten Punkt treffen Sie auf einen Kreuzer, zwei Hellcats und zwei Longbows. Nehmen Sie sich die Longbows zuerst vor, da diese die Intrepid mit Torpedos beschießen. Es folgen zwei weitere Hellcats und zwei Longbows. Am dritten Punkt befindet sich ein Zerstörer, zwei Bearcats und zwei Longbows. Auch hier bekommt der Feind Verstärkung durch zwei Bearcats und zwei Longbows. Wichtig ist daß Sie die Intrepid schützen und vor dem Jump Point erreichen, da Sie ohne Ihre Basis aufgeschmissen sind.
- b) Sie haben nun die Wahl, ob Sie die Superbasis mit dem Flash-Pak oder mit Ihren Torpedos zerstören. Es ist sinnvoll, wenn geübte Piloten sich den Flash-Pak für später aufheben. Lassen Sie zunächst die vier Hellcats in Ruhe und konzentrieren Sie sich auf die Basis. Zerstören Sie anschließend die Hellcats, deren Zahl sich eventuell schon verdoppelt hat, wenn Sie nicht schnell genug waren. Landen Sie dann auf der Intrepid.

## **Mission 12.2: Die Vesuvius**

**Ziel:** Verteidigung der Intrepid.

**Schiff:** Sie fliegen das gleiche Schiff wie in der Mission 12.1

Bei diesem Einsatz geht es einzig und allein darum, daß der Intrepid nichts passiert. Nehmen Sie sich mit Ihrem Flügelmann so schnell wie möglich die angreifenden Hellcats vor. Benutzen Sie die Taste „U“, damit Sie die Ziele auswählen, die sich in Ihrer unmittelbaren Nähe befinden. Sie müssen mit ca. zwölf Angreifern rechnen. Lassen Sie die Vesuvius in Ruhe und landen Sie auf der Intrepid, nachdem Sie die letzte Hellcat zerstört haben.

## **Mission 12.3: Die Rückkehr von Captain Eisen**

**Ziel:** Die Zerstörung der Vesuvius und Ihrer Jäger.

**Schiffe:** Dragon, Banshee, Avenger, Vindicator

Geben Sie jedem Ihrer Flügelmänner den Befehl zum Angriff. Lassen Sie die Gegner auf sich zu kommen. Zuerst werden Sie durch vier Hellcats beschossen. Etwas später folgen noch bis zu acht weitere Hellcats. Fliegen Sie erst zurück zur Intrepid, wenn Sie alle Hellcats zerstört haben. Passen Sie auf, daß Sie nicht in die Schußlinie der Großkampfschiffe geraten.

## **Mission 12.4: Die Zerstörung der Vesuvius**

**Ziel:** Die endgültige Zerstörung der Vesuvius.

**Schiffe:** Dragon, Vindicator, Avenger

Sollten Sie noch Ihr Flash-Pak haben, dann sagen Sie Pliers Bescheid, daß Sie es nutzen wollen. Sie werden direkt auf die Vesuvius zu fliegen und dort Ihre Ladung in den Hangar abfeuern. Ohne Flash-Pak müssen Sie ebenfalls den Hangar der Vesuvius ansteuern, um dort mit den Torpedos und den Raketen ein ordentliches Feuerwerk zu veranstalten. Schießen Sie alles was Sie haben in den Hangar. Greifen Sie das Kampfschiff zuerst an und kümmern Sie sich nicht um die anderen Feinde. Für derartige Aufgaben gibt es ja auch noch Ihre Flügelmänner.



## **Mission 13: Sol**

### **Mission 13.1: Seether**

**Ziel:** Den Weg zur Erde freiräumen.

**Schiffe:** Dragon

Der letzte Flugeinsatz steht bevor. Sie werden auf Seether in einer Dragon treffen. Er befindet sich hinter Ihnen. Drehen Sie sich daher und geben Sie sofort eine volle Salve aus Ihren Kanonen ab. Verschwenden Sie nicht unnötig Raketen, um Seether zu vernichten, da Ihre nächste Aufgabe die Zerstörung einer Sternenbasis ist. Abgesehen davon, daß die Basis selber gut bewaffnet ist, haben Sie es noch mit Minen, Geschütztürmen und vier getarnten Arrows zu tun. Sie müssen die Basis zerstören, damit der Weg zur Erde frei ist.

### **Mission 13.2: Die große Versammlung**

**Ziel:** Die Versammlung von den Machenschaften Tolwyn's überzeugen.

Hier kommt es nur noch auf die korrekten Antworten an, damit Sie die Welt vor einem Krieg bewahren. Sie werden sechs mal die Möglichkeit haben, eine Auswahl zu treffen. Die Fragen zwei und drei spielen dabei keine Rolle für den erfolgreichen Verlauf der Debatte. Hier sind die richtigen Antworten:

- 1) Nutze den Moment. 2) Unwichtig. 3) Unwichtig  
4) Er wird sich selbst verraten. 5) Wie Biowaffen ? 6) Erzähle Ihnen mehr...