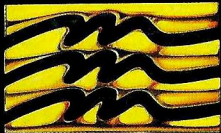
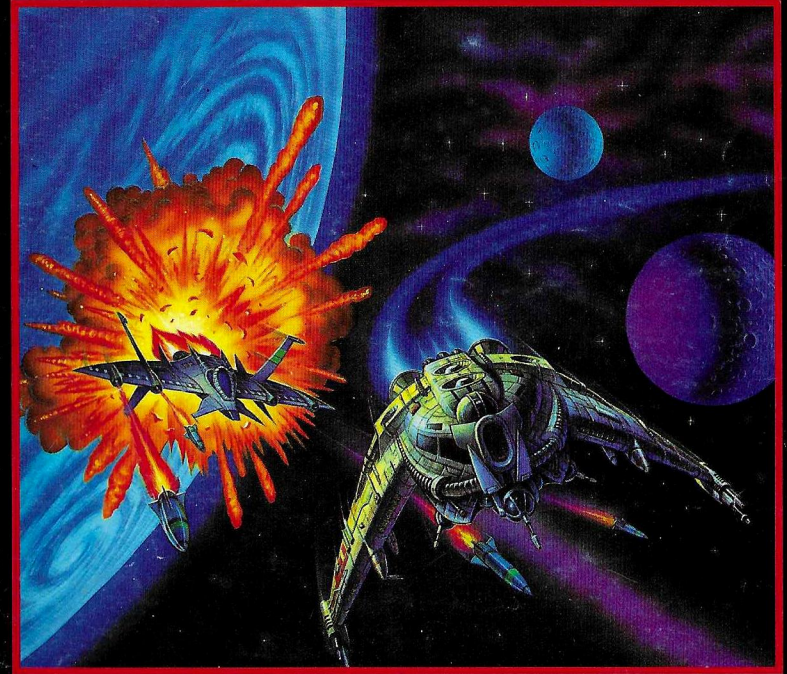


SNSP-2W-NOE

WING COMMANDER™ THE SECRET MISSIONS™



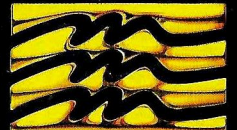
MINDSCAPE

DISTRIBUTED BY
MINDSCAPE GmbH
DAIMLER STR 11
41564 KAARST
DEUTSCHLAND



Spielanleitung

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



MINDSCAPE

PRINTED IN JAPAN

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

WING COMMANDER IS A REGISTERED TRADEMARK AND THE SECRET MISSIONS IS A TRADEMARK OF ORIGIN SYSTEMS, INC. © 1990 ORIGIN SYSTEMS, INC. © 1993 MINDSCAPE INT. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY MINDSCAPE INT. A SOFTWARE TOOLWORKS COMPANY. MINDSCAPE AND ITS LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MINDSCAPE INT.

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	4
Spielziel	5
Starten des Spiels	5
Spielsteuerungen	6
An Bord der Tiger's Claw	8
Dein erster Flugeinsatz	9
Landen	10
Im Cockpit	11
Flugeinsätze	15
Raumjäger	16
Standardmanöver	17
Waffen	19
Pilotenportraits	21



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

IN FERNER ZUKUNFT WIRD DIE MENSCHHEIT EINEN TÖDLICHEN KRIEG GEGEN DIE KILRATHIS IM VEGA SEKTOR GEWINNEN

VON: CONFEDHICOM -- ADM. DEKE STOVER

AN: TCS TIGER'S CLAW -- COL. PETER HALCYON

STRENG GEHEIM... STRENG GEHEIM...STRENG GEHEIM

VERLASSEN SIE IHRE AUGENBLICKLICHE POSITION IM SEKTOR VEGA UND BEGEBEN SIE SICH ZUM GODDARD-SYSTEM IM SEKTOR DENEK, UM DORT DER KOLONIE AUF GODARD II ZU HELFEN. WEITERE BEFEHLE ERHALTEN SIE NACH ANKUNFT IN DER KOLONIE. ALLE MITTEILUNGEN ZU DIESER MISSION SIND MIT DEM KODE "OPERATION THORS HAMMER" ZU KENNZEICHNEN.

SPIELZIEL

So beginnt also ein neues Kapitel in den Annalen der TCS Tiger's Claw. Du hast den Befehl bekommen, Dich in ein Gebiet zu begeben, wo die Kilrathi einen Angriff auf eine von Menschen bewohnte Kolonie führen. Der Geheimdienst vermutet, daß die kilrathische Flotte ihre neuste Geheimwaffe in diesem Sektor testet. Du mußt die kilrathischen Krieger über feindliches Gebiet verfolgen und sie vernichten, damit die Gefahr ihrer neuen tödlichen Waffe gebannt wird.

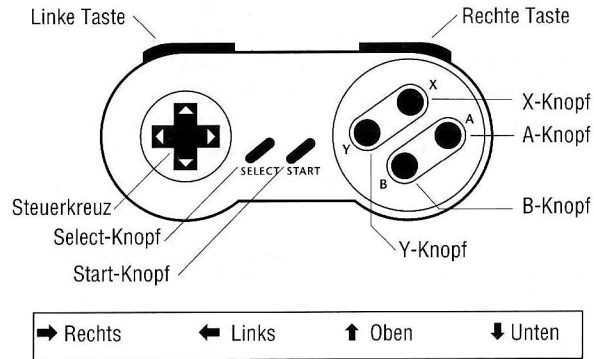
STARTEN DES SPIELS

So startest Du das Spiel

1. Lege **The Secret Mission** in Dein Super Nintendo Entertainment System® (Super NES) ein.
2. Schalte das Super NES ein.
3. Drücke auf **Start**, um die Einführung abzubrechen und zum Menü zu wechseln.
4. Benutze im Menü den **Steuerblock**, um zu folgenden Optionen zu gelangen:
 - **Start Campaign** (Operation beginnen) - Beginne eine neue Operation.
 - **Continue Campaign** (Operation fortsetzen) - Kämpfe in einer früheren Operation weiter.
 - **Pilot Level** (Pilot-Stufe) - Schwierigkeitsgrad; drücke auf **A**, um entweder Rookie (Grünschnabel) oder Ace (As) zu wählen. Versuche es zuerst mit Rookie, wenn Du zum ersten Mal spielst
5. Drücke auf **A**, um das Spiel zu beginnen.

Hinweis: Wenn Du "Continue Campaign" wählst, hängen die Paßwörter für höhere Missionen von Deinem Controller ab. Damit das Paßwort gültig ist, mußt Du mit demselben Controller weiterspielen.

SPIELSTEUERUNGEN



An Board der Tiger's Claw

Start	Pause; drücke nochmals, um weiterzuspielen.
Steuerblock	Steuere Dein Raumschiff nach rechts, links, oben oder unten.
Rechts	Beschleunigen
Links	Abbremsen
Links und Select und Start und Rechts	Schleudersitz ein
Select und A	Zur nächsten verfügbaren Waffe gehen
A	Gewünschte Waffe abfeuern
Select und Y	Autopilot einschalten
Y	Nachbrenner
Select und B	Zum nächsten verfügbaren Waffentyp gehen

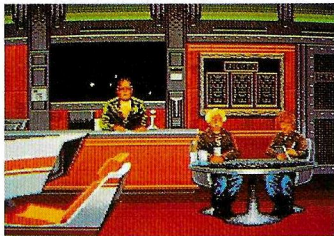
B	Gewünschte Waffe abfeuern
Select und Links	Wähle zwischen der Waffen- oder Schadensanzeige auf dem linken Video-Bildschirm
Select und Rechts	Wähle zwischen den auf dem Video-Bildschirm angezeigten Navigations-, Ziel- oder Kommunikationsoptionen. Zur Anwendung einer gewählten Option siehe weiter unten sowie auch im Abschnitt Im Cockpit.
Navigation	Drücke auf X , um die Navigationskarte einzublenden. Drücke auf A , um die verfügbaren Navigationspunkte durchzugehen. Drücke auf Start , um das neue Ziel zu bestätigen und weiterzuspielen.
Zielen	Drücke auf Select und X , um ein Ziel zu wählen. Drücke auf X , um Dich auf das aktuelle Ziel aufzuschalten. Eine Zielaufschaltung kannst Du durch nochmaliges Drücken von X wieder aufheben.
Kommunikation	Durch die Option "Smart Comm" wird je nach Deiner aktuellen Situation eine der beiden folgenden Mitteilungen eingeblendet: Hast Du ein feindliches Raumschiff im Visier, kannst Du auf X drücken, um den Feind an der Nase rumzuführen (sie hassen das). Ist die Tiger's Claw in der Nähe, kannst Du auf X drücken, um die Landeerlaubnis einzuholen.

AN BORD DER TIGER'S CLAW

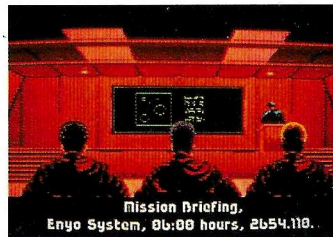
An Bord der Tiger's Claw kannst Du Dich von einem Raum in den anderen begeben und Dich dort mit den Leuten unterhalten und somit einiges über Deine Flugmission erfahren. Es gibt zwei interaktive Zonen: den Offiziersclub und den Instruktionsraum.

Im Offiziersclub

Hier kannst Du Dich entspannen, andere Mannschaftsmitglieder treffen und eine Fliegergrundausbildung machen.



Offiziersclub



Instruktionsraum

Wähle mit dem Steuerblock eine Person oder ein Objekt, und drücke dann auf A. Jede Person möchte Dir gerne über sich selbst etwas erzählen, aber alle geben natürlich groß an. Deshalb gibt Dir die Piloten-Tafel genau Auskunft über die wirklichen Verdienste jedes Piloten und zeigt Dir außerdem Deinen aktuellen Stand, Rang und gegebenenfalls Deine Verdienstmedaillen an. Falls Du noch etwas Training brauchst, wähle die Option "Trainsim", mit der Du einen Kampf mit den meisten Raumschiffen des Feindes simulieren kannst. Wähle die rechte Tür, um in den Instruktionsraum zu gelangen.

Instruktionsraum

Hier bekommst Du Instruktionen zu Deinen Einsätzen. Oberst Halcyon teilt Dir mit, wohin Du fliegen mußt, und was Deine Aufgabe ist. Nach einem Flugeinsatz kehrst Du hierher zurück, um einen Einsatzbericht abzugeben und den Flug mit dem Oberst zu besprechen. Siehe Flugeinsatz.

DEIN ERSTER FLUGEINSATZ

Nach Verlassen des Instruktionsraums nimmst Du in Deinem ersten Raumjäger Platz. Um ein Gefühl für die Steuerung Deines Raumschiffes zu bekommen, versuche folgende Schritte:

1. Drücke auf **Select** und **Y**, sobald Du gestartet bist, um mit dem Autopiloten Dein Flugziel ("Navigationspunkt") anzufliegen.
2. Überprüfe, wenn Du den Autopiloten ausgeschaltet hast, ob es auf dem Radarschirm rote Punkte gibt. Dies sind feindliche Raumjäger! Dein Geführter kann Dich auch vor ihnen warnen.
3. Drücke auf **Y**, um die Nachbrenner zu zünden und in Reichweite der feindlichen Jäger zu kommen.
4. Benutze den Richtungsblock, um die roten Punkte auf dem Radarschirm zu zentrieren.
5. Drücke auf **B**, um das Feuer mit der augenblicklich aktiven Kanone zu eröffnen. (Drücke auf **A**, um eine Rakete abzufeuern. Dies ist besonders effizient, wenn der Feind seine Schutzschilde eingefahren hat.)

Tip: Bei einigen Einsätzen solltest Du vielleicht Deine Raketen für das feindliche Mutterschiff aufsparen.

6. Drücke nach der Zerstörung aller feindlichen Schiffe auf dem Radarschirm auf **Select** und **Links**, um das Schadenssystem im linken Video-Bildschirm zu wählen und einzublenden.
7. Warte, bis die Anzeigeleuchte für den Autopiloten aufleuchtet, und drücke dann auf **Select** und **Y**, um zum nächsten Navigationspunkt zu fliegen.

Weitere Informationen darüber findest Du im Abschnitt Grundlagen der Taktik.

LANDEN

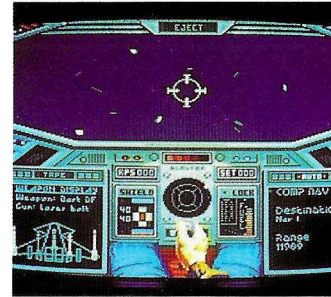
Sobald Du einen Navigationspunkt erreicht, das Ziel eines Auftrages erfüllt oder mindestens ein feindliches Raumschiff zerstört hast, bekommst Du Landeerlaubnis auf der Tiger's Claw. Befolge zur Landung folgende Schritte:

1. Ist die Tiger's Claw Dein aktueller Navigationspunkt, drücke **Select** und **Rechts**, um die Kommunikationsanzeige im rechten Video-Bildschirm aufzurufen.
2. Drücke **X**, um Landeerlaubnis zu bitten.

Ist Dein Schiff schwer beschädigt, bekommst Du die Erlaubnis für eine Notlandung, außer wenn sich aktive feindliche Schiffe in demselben Raum befinden. In diesem Fall kannst Du erst landen, wenn der Feind zerstört oder in die Flucht geschlagen worden ist.

IM COCKPIT

Die Cockpits der terranischen Raumschiffe sind alle etwas verschieden, also schaue Dir die Abbildung jedes einzelnen genau an.



Gundsätzlich befinden sich in allen vier Cockpits die gleichen Instrumente:

Linker Video-Bildschirm - Waffen- und Schiffstatus

Panzerungsanzeige (neben linkem Video-Bildschirm) - Schutzschilder regenerieren sich selber, die Panzerung jedoch nicht!

Radarschirm (Mitte) - Ein weißes Karo ist Dein Navigationsfeuer und zeigt Dir Deine aktuelle Destination an.

Kraftstoffanzeige (rechts neben Radarschirm) - laß den Kraftstoff nicht ausgehen!

Rechter Video-Bildschirm - Drücke auf **Select** und **Rechts**, um die Optionen des rechten Video-Bildschirms zu sehen und Navigation zu wählen.

Flugsteuerung - Benutze zum Manövrieren den Steuerblock.

Sichtfenster

Die Sichtfenster und Überkopfanzeige bieten eine gute Sicht des Weltraums direkt vor Dir. Ein Fadenkreuz zeigt an, in welche Richtung die Bordwaffen zielen.

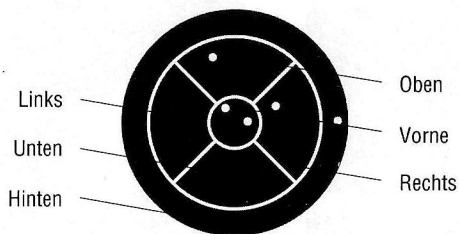
Radarschirm

Das runde Instrument in jedem Cockpit ist der Radarschirm, der Dir anzeigt, wie weit Du den Kurs ändern mußt, um Zielobjekte im vorderen Sichtfenster sehen zu können (und nicht, wie weit weg sie sind). Der Radarschirm ist in sechs Abschnitte unterteilt:

Äußerster Ring Raum hinter Dir
Mittelkreis Raum vor Dir

Mittlere Abschnitte:

Oben Raum über Deinem Raumschiff
Unten Raum unter Deinem Raumschiff
Rechts Raum rechts von Deinem Raumschiff
Links Raum links von Deinem Raumschiff



Radarkontakte erscheinen als farbige Punkte:

Blau Terranische Jäger
Rot Kilrathische Jäger
Weißes Karo Navigationsfeuer
Weißes Quadrat eigene und feindliche Hauptschiffe

Das Ziel, das sich am nächsten bei Dir befindet, erscheint als blinkendes Quadrat.

Taktischer Tip: Um ein Ziel anzufliegen, den entsprechenden Radarpunkt wählen und manövrieren, bis sich der Punkt im Mittelkreis befindet, was bedeutet, das das Ziel direkt vor Dir liegt.

Panzerungsanzeige

Die kleinen Balken dieses Bildschirms zeigen den Zustand der Panzerung und der Schilde Deiner Schiffe an. Diese Balken verschwinden, wenn die Panzerung und die Schilde beschädigt werden. Die Schilde regenerieren sich allmählich, solange der Schildgenerator nicht zerstört ist. Sobald ein Schutzschild durchbrochen wurde, wird die eigentliche Panzerung beschädigt, die sich im Gegensatz zu den Schutzschildern nicht regenerieren kann.

Kraftstoffanzeige

Dieser Balken zeigt an, wieviel Kraftstoff Dir noch zur Verfügung steht. Mit fortschreitendem Kraftstoffverbrauch wird der Balken kleiner. Nachbrenner geben einen enormen Vorschub, verbrauchen aber auch Unmengen an Kraftstoff, gehe also sparsam damit um. Geht der Kraftstoff zur Neige, kannst Du Deine Nachbrenner nicht mehr einsetzen.

Taktischer Tip: Drücke, um beim Einsatz von Nachbrennern Kraftstoff zu sparen, alle paar Sekunden auf Y, anstatt diese Taste dauernd gedrückt zu halten.

Geschwindigkeitsanzeige

Es gibt zwei Geschwindigkeitsanzeigen. Die Sollgeschwindigkeit, die Du bestimmst, ist die voreingestellte Geschwindigkeit, die der Raumjäger unabhängig versucht aufrechtzuerhalten (wie ein sogenannter Speedomat beim Auto). K/sek ist ein Tachometer, der die tatsächliche Geschwindigkeit des Raumjägers in Klacksen pro Sekunde angibt. Ein Klacks entspricht einem Kilometer.

Blaster-Anzeige

Dieses Instrument zeigt den Energiezustand Deiner aktiven Bordwaffe an. Der Einsatz der Waffe führt zum Verbrauch der Blaster-Power, bis sie schließlich restlos verbraucht ist, und Du nicht mehr schießen kannst. Die Kanonen laden sich nur allmählich wieder auf, ein Prozeß, der durch gleichzeitiges Aufladen der Schutzschilde weiter verlangsamt wird.

Katapultiersignal

Dieses Lämpchen blinkt, wenn das Schiff erheblich beschädigt wurde. Wenn es zu blinken beginnt, mußt Du abwägen, wie schwerwiegend die Situation ist und Dich entscheiden, ob Du den Schleudersitz benutzen willst oder nicht. Benutzt Du ihn, verliert die Konföderation zwar einen Raumjäger, aber Du kannst weiterhin kämpfen.

Visier

Dieses Lämpchen leuchtet auf, wenn Dich ein feindliches Schiff im Visier hat. Ausweichmanöver sind augenblicklich erforderlich!

Linker Video-Bildschirm

Der linke Video-Bildschirm zeigt den Status des Schiffes an, d. h. welche Waffen Dir zur Verfügung stehen, und wo und wie das Schiff beschädigt ist. Drücke auf Select und Links, um zwischen der Waffen- und Schadensanzeige hin und herzuschalten.

■ Schadensbericht des Schiffes

Ionenantrieb	Antrieb	Schutzschild-Generator
Computeranlage	Bordverständigungsanlage	Zielgerät
Beschleunigungsdämpfer	Katapultiersystem	Reparatursystem

Rechter Video-Bildschirm

Der rechte Video-Bildschirm dient drei Hauptfunktionen: Navigation, Zielen, Kommunikation. Drücke, um eine besondere Funktion zu wählen, auf Select und Rechts, bis der rechte Video-Bildschirm erscheint. Befolge die folgenden Anweisungen, um die verschiedenen Optionen einer Funktion durchzugehen:

■ **Navigation (NAV-COM):** Drücke auf **X**, um das Spiel zu unterbrechen und die bildschirmgroße Navigationskarte genau zu studieren. Drücke dann auf **A**, um durch die verschiedenen Navigationspunkte Deines Auftrages zu gehen und einen beliebigen davon zu wählen. Drücke auf **Start**, um das gewählte Ziel zu bestätigen. Wenn Du die Funktion Navigation aktivierst, erscheint auf dem Radarschirm ein weißes Fadenkreuz, das Dir angibt, wo sich der momentan gewählte Navigationspunkt bezüglich Deines Raumjägers befindet. Du kannst dieses Ziel manuell gesteuert anfliegen, indem Du es in die Mitte des Fadenkreuzes manövrierst, oder Du kannst auf **Select** und **Y** drücken, um den Autopiloten einzustellen.

■ **Zielen (AUTOMATISCHES ZIELEN):** Drücke auf Select und **X**, um die verfügbaren Ziele durchzugehen und eines davon auszuwählen. Drücke auf **X**, um das Ziel anzuvisieren. Die Zielanzeige zeigt Dir durch verschiedene Farben die Form, Beschädigung und Waffen Deines Zielschiffes an:

Grün	unbeschädigt, Schutzschild ausgefahren
Gelb	leichte Beschädigung des Schutzschildes
Rot	Panzerung beschädigt

■ **Kommunikation (VID-KOM):** Befindet sich ein feindliches Schiff in Deiner Nähe, kannst Du es in die Irre führen. Bist Du in der Nähe der Tiger's Claw, kannst Du um Landeerlaubnis bitten. Drücke auf **X**, um die gewünschte Mitteilung zu senden.

Taktischer Tip: Sendest Du eine Beleidigung an ein feindliches Schiff, kannst Du damit einen Angriff auf Dich provozieren und somit den Feind von einem anderen Schiff ablenken, das Du beschützt.

FLUGEINSÄTZE

Es gibt fünf verschiedene Flugeinsatzarten:

■ **Verteidigung:** Du mußt eine stationäre Position bewachen, wie z. B. ein großes Schiff, eine Basis oder einen Sprungpunkt, indem Du auf einer Umlaufbahn in einem Abstand von 10000 Metern um dieses Objekt kreist. Greife niemals sich nähernde Feinde an, bevor sie sich dem bewachten Objekt auf 14000 Meter genähert haben.

Tip: Das bedeutet nicht, wenn sie 14000 Meter von Dir entfernt sind.

■ **Begleitschutz:** Du mußt ein größeres Schiff zu einem Rendezvous begleiten. Fliege in einem Abstand von maximal 10000 Metern auf parallelem Kurs zum Schiff, und halte Deine Augen offen. Schere nicht zu früh aus, um einen Feind anzugreifen, sondern warte, bis die Kilrathi sich dem begleiteten Schiff auf 14000 Meter genähert haben.

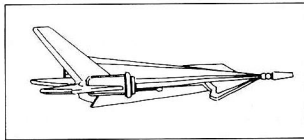
■ **Abfangen:** Du mußt feindliche Schiffe in einem bestimmten Gebiet aufspüren und angreifen. Dieses Gebiet kann ein vermuteter Sprungpunkt der Kilrathi sein, oder ein Punkt auf halbem Weg zwischen sich nähernden Feinden und dem Objekt, das Du beschützt.

■ **Patrouille:** Du mußt durch ungesichertes Territorium fliegen und Dich entscheiden, ob Du etwaige Feinde angreifen oder die Basis ansteuern sollst. Wäge Deine Möglichkeiten vorsichtig ab, bevor Du einen tödlichen Fehler machst.

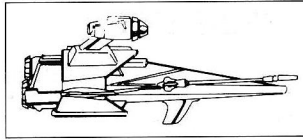
■ **Angriff:** Du mußt ein feindliches Ziel, in der Regel ein wichtiges, großes Schiff, zerstören. Es liegt auf der Hand, daß man sich dabei dem feindlichen Objekt schnell nähert, die Raketen abfeuert, das Ding zerstört und sich noch schneller wieder aus dem Staub macht. Hier wird das Verhältnis von Rottenführer und Geführtem immens wichtig. Der Rottenführer muß die Raketen gut zielen, und der Geführte muß die Feinde abschießen, bevor sie den Rottenführer abschießen.

RAUMJÄGER

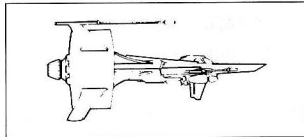
Die TCS Tiger's Claw ist ein Raumschiffträger, auf dem vier verschiedene Raumjäger transportiert werden: Hornet Light Fighter, Scimitar Medium Fighter, Raptor Heavy Fighter und Rapier Medium Fighter.



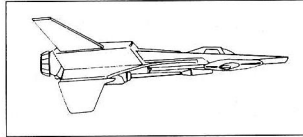
Hornet



Scimitar

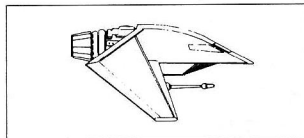


Raptor

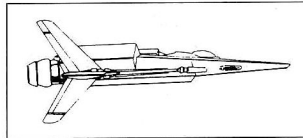


Rapier

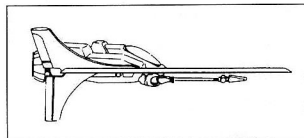
Die kilrathischen Piloten fliegen leichte Raumjäger der Klasse Salthi, mittlere Raumjäger der Klasse Krant und Dralthi und schwere Raumjäger der Klasse Gratha, die weiter unten abgebildet sind. Die Beschreibung des Raumjägers der Klasse Jalthi ist streng geheim.



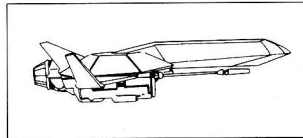
Salthi



Krant



Dralthi



Gratha

Grundlagen der Taktik

Wenn Du das erste Mal auf feindliche Raumjäger triffst, fliegen diese meist in einer Formation. Nach dem ersten Kontakt scheren jeweils zwei Schiffe im Abstand von ungefähr vier Sekunden aus dieser Formation aus. Im allgemeinen solltest Du ebenfalls ausscheren, um die gegnerische Zweierformation zu zweit angreifen zu können. Zwanzig Jahre Kampferfahrung mit den Kilrathis haben dazu geführt, einige grundlegende Manövertaktiken entwickeln zu können, die Deine Überlebenschancen erhöhen.

STANDARDMANÖVER

All diese Manöver hast Du zwar in der Grundausbildung schon gelernt, aber eine kleine Wiederholung kann nie schaden. Neben den üblichen Kehren, Sturz- und Steigflügen hast Du folgende Manöver kennengelernt:

Burnout (bis zur Neige): Schalte die Nachbrenner ein und beschleunige solange, bis entweder der Verfolger nicht mehr mithalten kann oder die Nachbrenner verbraucht sind. Fliege dann die engstmögliche Kehrtwende. Wenn Dein Ziel in Schußweite ist, fackle nicht lange.

Fishhook (Angelhaken): Berechne den gewünschten Zielpunkt. Mache dann eine 180°-Wende vom berechneten Kurs weg und drehe praktisch sofort erneut um 180°. Wenn Du Dich z. B. auf einem 0°-Kurs befindest und eine 90°-Kurve nach links fliegen willst, fliege zunächst scharf um 90° nach rechts und dann sofort eine 180°-Wende.

Hard Brake (Vollbremsung): Stoppe die Vorwärtsbewegung so schnell wie möglich ab. Wenn Du schneller, abrupter und besser zum Stillstand kommst, als Dein Verfolger, schießt dieser an Dir vorbei und kommt in Deinen Schußwinkel. Nimm ihn dann unter Beschuß.

Kickstop: Fliege eine enge 90°-Kehre in eine beliebige Richtung und halte für einen Moment den neuen Kurs. Wenn der Verfolger nicht mit abdreht und an Dir vorbeischießt, fliege anschließend eine 180°-Wende und eröffne das Feuer.

Shake (Abschütteln): Auch als Zig-Zag (Zickzack) bekannt. Fliege einen Zickzackkurs von 45° hin und her, während Du Dich Deinem Ziel näherst.

Sit-'n'-Kick (Sitzen und Treten): Ein Ausweichmanöver, das sich besonders gegen große Schiffe anbietet. Fliege eine 90°-Kurve in eine beliebige Richtung. Schalte dann die Triebwerke ab und trudle auf Dein Ziel zu. Eröffne das Feuer. Fliege dann erneut eine 90°-Kurve und schalte die Nachbrenner ein.

Sit-'n'-Spin (Sitzen und Trudeln): Schalte Deine Triebwerke ab und fliege eine 360°-Kehre. Feuere dabei auf alle Ziele, die Dir in die Schußlinie kommen. Sobald Du Dich wieder auf Deinem ursprünglichen Kurs befindest, schaltest Du die Triebwerke wieder ein und fliegst weiter.

Tail (Verfolgen): Alle Piloten wissen, wie man ein Ziel verfolgt. Aber vergiß niemals: Solange Du nicht sicher bist, welches Deine optimale Entfernung ist, halte 1000 Meter Abstand.

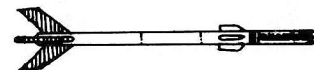
Tight Loop (Enge Schleife): Fliege in eine beliebige Richtung eine Kurve mit dem kleinstmöglichen Kurvenradius, bis Du Dich wieder auf dem ursprünglichen Kurs befindest. Bei richtiger Ausführung befindest Du Dich nach diesem Manöver hinter Deinem Verfolger, oder Du schüttelst ihn wenigstens für einen Moment ab.

Turn-'n'-Spin (Wenden und Trudeln): Dieses Manöver ähnelt dem Kickstop, nur werden hier zusätzlich die Triebwerke abgeschaltet.

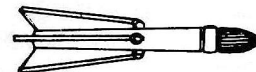
WAFFEN

Der folgende Auszug aus Borgers Alle Waffensysteme des Sektors ist ein Crash-Kurs für diejenigen, die neu an der Front sind.

Dumb-Fire Missile (ungelenkte Waffen) - Dies ist eine Zielen-und-Schießen-Waffe. Bloß das Ziel anvisieren und hoffen, daß es nicht ausweichen kann. Da sie sich nicht lenken läßt, ist diese Waffe am besten bei Piloten aufgehoben, die die Reaktion des Gegners vorausahnen können. Wenn möglich sollte sie für den Einsatz auf kurze Distanz oder gegen langsame Ziele reserviert bleiben.

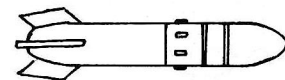


Heat-Seeking Missiles (Lenkwaffe mit Wärmesuchkopf) - Die Triebwerke eines modernen Raumschiffs erzeugen viel Wärme, eine Tatsache, die diese Waffenart ausnutzt. Der Pilot braucht sich nur an den Gegner dranzuhängen, die Zielaufschaltung des Wärmesuchkopfs abzuwarten und abzufeuern.

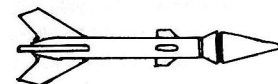


Hinweis: Wenn ein Ziel eine solche Waffe abschüttelt, sucht sie sich die nächste Wärmequelle, vielleicht sogar das Schiff, von dem sie abgefeuert wurde.

Image Recognition Missile (Bilderkennungs-Lenkwanne) - Bevor eine Bilderkennungs-Lenkwanne abgefeuert wird, muß der Pilot das Ziel einige Sekunden im Visier gehabt haben. Danach erkennt die Rakete den Schiffstyp aus der Pilotenperspektive wieder. Wenn diese Waffe auf ein Ziel fixiert ist, läßt sie nie mehr locker. Sie verfolgt es wie ein Bluthund.



Friend or Foe Missile (Freund/Feind-Lenkwanne) - Diese Waffe fixiert das nächstgelegene feindliche Schiff. Die Waffe erkennt die Funksignale aller terranischen Schiffe und fliegt schnurstracks zum nächsten Schiff, das kein Signal aussendet.



Hinweis: Diese Waffe ist für eigene Schiffe mit beschädigter Funkanlage gefährlich. Selbst das Schiff, von dem sie abgefeuert wurde, ist nicht sicher.

Porcubine Mines (Stachelschwein-Mine) - Diese tödlichen Geräte verfügen über begrenzte Zielfähigkeiten und eingebaute Bewegungssensoren. Zur Detonation ist kein Kontakt erforderlich. Wenn Du verfolgt wirst, einfach die Heckluke öffnen und ein Stachelschwein abladen. Der Gegner verdrückt sich auf der Stelle, oder er stirbt. Solltest Du einmal den Weg eines Stachelschweins kreuzen, mach Dich auf und davon!

Laser Cannon (Laserkanone) - Laser haben geringe Wirkung. Aber dennoch kann jeder Pilot mindestens eine Geschichte erzählen, wo ihm die große Reichweite der Laserkanone erlaubte, den ersten Schuß abzufeuern. Das Zerstörungspotential von Laserkanonen ist zwar gering, aber sie sind zuverlässig, vielseitig und effektiv - sie erreichen wahrscheinlich mehr Abschüsse als alle anderen Waffen.

Neutron Guns (Neutronenkanone) - Neutronenkanonen können verheerenden Schaden anrichten, aber nur auf kurze Distanz. Keine andere Projektilwaffe bietet ein vergleichbares Zerstörungspotential. Nachteilig ist, daß die Kanonen sehr schnell heiß werden und erschreckend viel Energie verbrauchen. Außerdem verleitet die geringe Reichweite der Neutronenkanone unerfahrene oder tollkühne Piloten immer wieder zu einem Nahkampf, dem sie nicht gewachsen sind. Einige dieser Piloten sind nie wieder gesehen worden.

Mass Driver Canon (Massenkanone) - Die verbreitetste Jägerwaffe - mittlere Reichweite, mittlerer Schaden, nichts aufregendes. Diese Kanone ist zuverlässig und zielgenau. Wärmeentwicklung und Energieverbrauch sind sehr gering. Obwohl in manchen Situationen Laser- und Neutronenkanonen effektiver sind, war der Einsatz dieser Waffe noch nie völlig verkehrt.

Flak Guns (Flak-Kanonen) - Jäger stellen die wichtigste Verteidigung eines Trägerschiffs dar, aber die größten der terranischen und der kilrathischen Flotte verfügen über eigene schwere Flakgeschütze, mit denen sie so manches Raumschiff abschießen können.

Turreted Lasers (Lasertürme) - Auf allen terranischen und kilrathischen Zerstörern, Kreuzern, Kanonenschiffen, Trägern und Basen gibt es schwere Lasertürme, die mit hochmodernen Zielanlagen gekoppelt sind. Nur die flinkesten Schiffe haben bei schwerem Beschuß aus dieser schrecklichen Waffe eine Überlebenschance.

PILOTENPORTRAITS



The Unstoppable Force

Oberleutnant Tanaka Mariko hat den Spitznamen Spirit. Im Cockpit zeichnet sich Spirit durch ihren irreführenden, defensiven Flugstil aus, durch ihre Fähigkeit, Beschuß vorauszuahnen und auszuweichen, sowie durch ihre Angewohnheit, erst dann zu feuern, wenn sie so nahe wie möglich am gegnerischen Ziel dran ist. Tanaka, die aus Sapporo, Japan, stammt, ist Militärpilotin in der dritten Generation. Ihr Vater, Major Tanaka Shun, kam vor zwanzig Jahren beim brutalen McAuliffe-Überfall von '34 ums Leben.



Eine lockere Kanone an Deck

Hauptmann Ian St. John, oder Hunter (Jäger), wie ihn die Mannschaft nennt, ist einer der besten Piloten der Truppe. In den Jahren auf der Tiger's Claw hat er es auf eine beeindruckende Zahl an Abschüssen gebracht. Er ist für einen sehr unorthodoxen und unvorhersehbaren Flugstil bekannt, mit dem er seine Gegner immer wieder erfolgreich in Verwirrung bringt. Dem 27jährigen aus Brisbane (Australien) wird ein zuweilen etwas zu stark ausgeprägter Unabhängigkeitsdrang nachgesagt, mit lascher Auslegung der Vorschriften.



Führerpersönlichkeit

Major Chen Kien ist der Mannschaft unter dem Namen Bossman ein Begriff. Nachdem immer wieder Frischlinge in die Hölle geschossen wurden, beschloß er, den anderen ein Beispiel zu bieten dafür, wie man im Weltraum überleben kann. Der 39jährige Diplom-Ingenieur aus Kaohsiung (Taiwan) hat auf der Netzwerk-Universität der Konföderation studiert. Er ist mit der Ergonomie-Ingenieurin Chen Mingxing verheiratet und ist seit letztem März stolzer Vater eines Mädchens.

PILOTENPORTRAITS



As der Asse

Major Michael Casey wird von der Mannschaft Iceman (Eisblock) genannt. In seiner Zeit auf der Tiger's Claw hat er es auf mehr bestätigte Abschüsse gebracht als andere Piloten in ihrer gesamten Laufbahn. Im Cockpit bleibt er auch unter Beschuß völlig gelassen. Er verfügt über eine makellose Flugtechnik und eine tödliche Zielgenauigkeit mit den Bordwaffen. Iceman ist 31 Jahre alt und stammt aus Vancouver (Kanada).



Regeln über alles

"Draufgänger, 'Rebellen', oder wie sich diese Besserwisser auch immer bezeichnen mögen, kann ich nicht ausstehen," sagt Hauptmann Jeanette Deveraux, die den Spitznamen Angel (Engel) hat. "Wir hatten fast acht Jahrhunderte Zeit, die Flugregeln zu definieren, zu überarbeiten und zu perfektionieren. Diese Regeln sollen dazu dienen, uns und die Geführten am Leben zu erhalten und Kriege zu gewinnen." Deveraux ist 28 Jahre alt und stammt aus Brüssel (Belgien).



Der neue

Der frisch von der Akademie eingetroffene Leutnant Todd Marshall ist in seiner Klasse als Maniac (Irrer) bekannt. Der 23jährige Marshall versucht alles, um seinem Spitznamen gerecht zu werden. "Ich kann keinen Kilrathi beeindrucken, indem ich mit dem Joystick in der einen Hand und dem Regelbuch in der anderen durch den Weltraum zockele," sagt er. "Sie kennen unsere Vorschriften genau. Wir müssen besser fliegen als sie und besser kämpfen ... wir müssen es einfach stärker wollen. Marshall war einer der besten Absolventen des Jahrgangs 54 und stammt aus der Heimatwelt Leto, Proxima Centauri IV.

PILOTENPORTRAITS



Ein Profi durch und durch

Major James Taggart ist der Mannschaft unter dem Spitznamen Paladin bekannt. Der 45jährige Taggart stammt aus Ares, der selbstversorgenden Raumstation, die in fester Umlaufbahn um die Venus stationiert ist. Seine Eltern waren Landbildungsingenieure aus Wick (Schottland). Taggart ist zwar ein sehr guter Rottenführer, aber noch stärker gerühmt werden seine Fähigkeiten als Geführter.



Verlässlich unter Beschuss

Hauptmann Joseph Khumalo, auch bekannt als Knight (Ritter), steht im Ruf, im Gefecht absolut zuverlässig zu sein. Er bekam seinen Spitznamen während des Enyo-Konflikts, als er die Rottenführerin Maria Alvarez rettete, die ihn daraufhin "Mein Ritter in glänzender Rüstung" taufte.