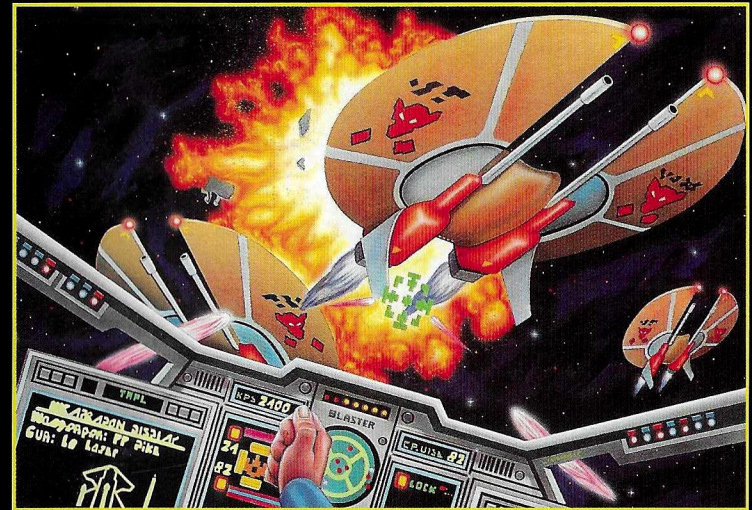


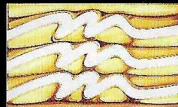
SNSP-WC-NOE/SFRG

# WING COMMANDER

Der 3-D Weltraum Kammfsimulator



**Spielanleitung**

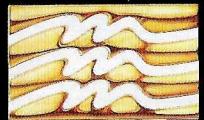


MINDSCAPE

DISTRIBUTED BY  
MINDSCAPE GmbH  
DAIMLER STR 10A  
4044 KAARST 2  
DEUTSCHLAND



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**



MINDSCAPE

PRINTED IN JAPAN

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

Wing Commander is a trademark of Origin Systems, Inc.  
© 1990-1992 Origin Systems, Inc. © 1992 Mindscape Int.  
All rights reserved. Licensed by Mindscape Int.  
Mindscape and its Logo are registered trademarks of Mindscape Int.

## INHALTSVERZEICHNIS

Einführung .....	2
Ziel des Spiels .....	3
Spiel beginnen .....	3
Steuerpult .....	4
An Bord des Raumschiffs "Tiger's Claw" .....	6
Steuern Ihres Raumschiffs .....	7
Ihr erster Kampf .....	8
Im Cockpit .....	9
Ihr Raumschiff landen .....	13
Flugmissionen .....	14
Kampfschiffe .....	15
Grundlegende Taktiken und Standardmanöver .....	16
Waffen .....	18
Pilotenprofile .....	21
Den Feind kennen .....	24



LICENSED BY



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 IN EINEN MÖRDERISCHEN KRIEG VERWICKELT..

### 2629 A.D.

Das Forschungsraumschiff "Iason" der terranischen Konföderation dringt in den Vega-Sektor ein und begegnet einem Raumschiff unbekannter Herkunft. Die Kommandantin der Iason, Jedora Andropolous, sendet die vom "Komitee für die Interaktion mit außerirdischen Wesen" verfaßte Begrü-ungsnachricht der Erde. Daraufhin eröffnet das unbekannte Raumschiff das Feuer und zerstört die Iason mit der ganzen Besatzung..

### 2634 A.D.

Die terranische Konföderation erklärt dem Reich der Kilrathen im Vega-Sektor den Krieg. Die Kilrathen, bäsartige, katzenähnliche Kreaturen, rächen sich mit einem Gegenangriff auf die menschliche Kolonie auf McAuliffe. Nach Tagen blutigen Kampfes wird der kilrathische Angriff für kurze Zeit unterbrochen.

### 2639 A.D.

Kilrathische Truppen besetzen die Welt der Enyo und machen dort alle Menschen zu Sklaven. Während der ersten Phase des Vergeltungsschlags der Enyo legt eine kleine Kampftruppe Weltraumminen und verwickelt feindliche Raumschiffe in ein Gefecht. Die Kilrathen können zwar den Minenfeldern ausweichen, erkennen jedoch zu spät, da sie in eine Falle geraten sind und sich in der zweiten Phase des Konterangriffs der Enyo befinden. Der Enyo-Vergeltungsschlag endet mit dem Rückzug der Kilrathen.

### 2649 A.D.

Terranische Bodentruppen greifen die Befestigungsanlagen einer kilrathischen Kolonie an, werden aber von unerwarteten kilrathischen Kampfflugzeugen zur Verstärkung geleitet. Der Träger TCS Tiger's Claw sichert den Rückzug der terranischen Flotte. Anschließend schafft sie es, in terranisches Gebiet zurückzufliiegen, obwohl fast alle ihre Triebwerke beschädigt sind und die Hälfte der Piloten verletzt ist. Der Träger verbringt sechs Monate im Weltraumdock, um repariert und neu ausgerüstet zu werden.

### Heute

Sie sind der unerfahrene Pilot des neu ausgerüsteten Trägers Tiger's Claw. Sie erhalten in geheimen Einsatzbesprechungen an Bord des Mutterschiffes Informationen über Ihre Missionsziele in Bezug auf Angriff und Abwehr der Kilrathen.

---

## ZIEL DES SPIELS

Das Spiel beginnt auf Ihrem Mutterschiff, dem Träger TCS Tiger's Claw. An Bord gehen Sie von Raum zu Raum, um Ihre Kriegskameraden kennenzulernen und um über Ihre Kampfmission unterrichtet zu werden. Nachdem Sie Informationen über Ihre Flugmission erhalten haben, müssen Sie sich auf den Kampf mit den Kilrathen vorbereiten. Verlieren Sie diesen Kampf, dann siegen die gefürchteten Kilrathen als oberste Herrscher über die Menschen. Also, machen Sie sich fertig und dann geht's los!

---

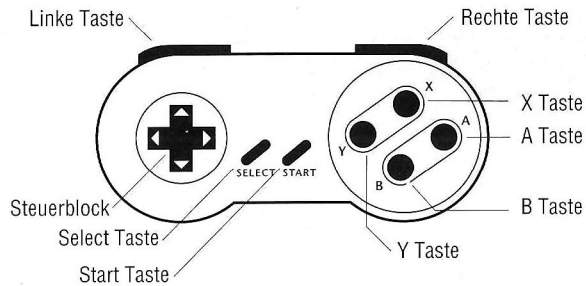
## SPIELBEGINN

Um das Spiel zu starten:

1. Legen Sie das Spielmodul für **Wing Commander** in Ihr Super Nintendo Entertainment System (Super NES) ein.
2. Schalten Sie Ihr Super NES ein.
3. Drücken Sie beim Titelbild auf die **Start** Taste.
4. Drücken Sie auf die Pfeiltasten, um **Start** oder **Weiter** auszuwählen, und drücken Sie anschlie-end nochmals auf **Start**.

*Hinweis:* Falls Sie **Weiter** wählen, dann sind die Passwörter für höhere Missionen mit Ihrem Schalthebel verbunden. Sie müssen also weiterhin diesen Hebel benutzen, damit Ihr Passwort Gültigkeit erhält.

# STEUERPULT



## An Bord des Raumschiffträgers Tiger's Claw:

<b>Start</b>	Zum nächsten Spielabschnitt springen.
<b>Steuerblock</b>	Bewegen des Bildschirmanzeigers nach rechts, links, oben oder unten zur Auswahl von Symbolen und Objekten.
<b>A/B/X/Y</b>	Aktivieren des ausgewählten Objektes oder Interaktion mit dem ausgewählten Symbol. Drücken Sie noch einmal darauf, um zur nächsten Dialogzeile zu gelangen.

## Flugsteuerung

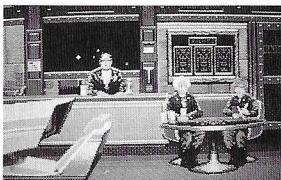
<b>Start</b>	Pause. Wiederholen Sie die Eingabe, um weiterzuspielen.
<b>Steuerblock</b>	Steuern Ihres Raumschiffes nach rechts, links, oben oder unten.
<b>Rechts</b>	Geschwindigkeit erhöhen.
<b>Links</b>	Geschwindigkeit verringern.

<b>Links+Auswahl+Start+Rechts</b>	Schleudersitz betätigen.
<b>Auswahl+A</b>	Gehen Sie zur nächsten verfügbaren Waffe.
<b>A</b>	Abschuß der gewählten Waffe.
<b>Auswahl+Y</b>	Autopilot einschalten
<b>Y</b>	Nachbrenner.
<b>Auswahl+B</b>	Gehen Sie zum nächsten verfügbaren Waffentyp.
<b>B</b>	Abschuß der gewählten Waffe.
<b>Auswahl+Links</b>	Wählen Sie zwischen dem Waffen- oder dem Beschädigungsbildschirm in der linken VDU.
<b>Auswahl+Rechts</b>	Wählen Sie eine der rechten VDU Funktionen: <b>Navigation</b> , <b>Zielen</b> oder <b>Kommunikation</b> . Weitere Informationen zur Benutzung der ausgewählten Funktionen finden Sie in nachfolgenden Abschnitten oder auch im Abschnitt "Im Cockpit".
<b>Navigation</b>	Drücken Sie <b>X</b> , um die Navigationskarte anzuschauen. Drücken Sie zur Auswahl eines verfügbaren Navigationspunktes auf <b>A</b> . Drücken Sie zur Bestätigung des neuen Zielobjekts auf <b>Start</b> , und spielen Sie dann weiter. Der Navigationspunkt erscheint als weißes Fadenkreuz auf Ihrem Bildschirm. Fliegen Sie nun entweder manuell, oder schalten Sie den Autopiloten ein ( <b>Auswahl+Y</b> ).
<b>Zielen</b>	Drücken Sie auf <b>Auswahl+X</b> , um Ihr Ziel auszuwählen, oder drücken Sie einfach auf <b>X</b> , um Ihre Zielauswahl rückgängig zu machen.
<b>Kommunikation</b>	Wenn es nur einen Empfänger gibt, drücken Sie auf <b>Auswahl+X</b> zur Auswahl der in einer Liste erscheinenden Nachricht. Drücken Sie zum Senden auf <b>X</b> . Gibt es mehrere Empfänger, drücken Sie auf <b>Auswahl+X</b> , um eine Person zu wählen und dann auf <b>X</b> , um Ihre Auswahl zu bestätigen. Senden Sie anschließend wie oben beschrieben Ihre Nachricht.

# AN BORD DES RAUMSCHIFFS "TIGER'S CLAW"

An Bord der Tiger's Claw gehen Sie von Raum zu Raum und sprechen mit den Personen, die Sie über Ihre Flugmission unterrichten. Es gibt drei interaktive Bereiche: die Offiziersmesse, die Unterkünfte und das Einsatzbesprechungszimmer

## In der Offiziersmesse



Hier können Sie sich erholen, den Rest der Crew treffen und grundlegende Flugkenntnisse gewinnen.

Benutzen Sie den Steuerblock, um den Bildschirmanzeiger auf ein Symbol oder Objekt zu bewegen und drücken Sie anschließend auf **A**.

Jedes Symbol oder Objekt teilt Ihnen Informationen über sich selbst mit. Natürlich prahlen alle Piloten gerne, und deshalb zeigt die Pilotentafel die Leistungen eines jeden Piloten an. Falls Sie Training benötigen, wählen Sie **Trainsim**. Hiermit simulieren Sie einen Kampf mit einem feindlichen Raumschiff. Um die Unterkünfte zu betreten, wählen Sie die rechte Tür.

## Die Unterkünfte

Wenn Sie sich in den Unterkünften befinden und zur Offiziersmesse zurückkehren möchten, wählen Sie die linke Tür. Wenn Sie zum Missionshangar gehen möchten, wählen Sie die rechte Tür. Um Ihre Medaillen und Ordensbänder und Ihren Rang anschauen zu können, wählen Sie die Schließfächer.

## Das Einsatzbesprechungszimmer



Hier finden Ihre Einsatzbesprechungen für bestimmte Missionen statt. Sie erhalten Informationen über Ihren Einsatzort und Ihre Aufgabe. Weitere Informationen finden Sie auch im Abschnitt "Flugmissionen".

# STEUERN IHRES RAUMSCHIFFS

Nachdem Sie das Einsatzbesprechungszimmer verlassen haben, gehen Sie an Bord Ihres ersten Kampfschiffs. Befolgen Sie diese Schritte, um sich mit den Kontrollschaltern auf Ihrem Schiff vertraut zu machen:

1. Machen Sie sich mit Ihrem Cockpit vertraut. Dies beinhaltet:

**Linke VDU** (Video Display Unit) - Waffen und Status des Schiffes.

**Panzer- und Schutzschildanzeige** (neben der linken VDU) - Schutzschilder können sich regenerieren, der Panzer allerdings nicht!

**Radarbildschirm** (in der Mitte) - ein weißes Karo bezeichnet Ihr Navigationsziel.

**Tankanzeige** (rechts des Radars) - Der Tank darf niemals leer sein. Also, aufpassen!

**Rechte VDU** - Drücken Sie **Auswahl+Rechts**, wenn Sie die rechten VDU-Funktionen sehen möchten, und wählen Sie **Navigation**.

2. Drücken Sie zur Anzeige der Navigationskarte auf **X**. Zur Auswahl eines Zielortes drücken Sie nochmals auf **X**. Drücken Sie auf **Start**, um weiter zu spielen.

3. Um sich mit Ihrem Schiff vertraut zu machen, drücken Sie die Pfeile auf Ihrem Steuerblock. Manövrieren Sie Ihr Schiff, bis das weiße Karo (Navigationsziel) in der Mitte des Radars erscheint.

4. Drücken Sie auf **Auswahl+Y**, wenn Sie den Autopiloten einschalten möchten (vorausgesetzt, daß sich keine Asteroiden oder feindlichen Raumschiffe in Ihrem Weg befinden). Sie können aber auch weiterhin selbst steuern.

Weitere Informationen über die Kontrollübersicht der einzelnen Kampfschiffe finden Sie im Abschnitt "Im Cockpit".

## IHR ERSTER KAMPF

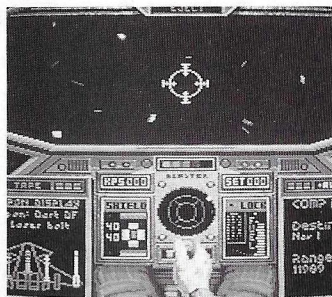
Sobald Sie den Autopilot ausschalten, erscheinen rote Schiffe auf Ihrem Radarbildschirm. Dies sind feindliche Raumschiffe! Um diese zu bekämpfen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Pfeile auf dem Steuerblock, bis die roten Punkte in der Mitte Ihres Radars erscheinen.
2. Drücken Sie auf **Y**, um die Nachbrenner zu zünden. Damit bringen Sie die feindlichen Raumschiffe in Reichweite.
3. Zur Auswahl von **Kommunikation** in Ihrer rechten VDU drücken Sie auf **Auswahl+Rechts**. Der Cursor zeigt nun auf Spirit, Ihrem Wingman.
4. Stellen Sie eine Kommunikationsleitung zu Spirit her, indem Sie auf **X** drücken. Drücken Sie nochmals auf **X**, um ihr folgendes mitzuteilen: **Lösen und Angreifen**. Sie können auch **Auswahl+X** drücken, um einen anderen Befehl oder eine andere Person (falls verfügbar) zu wählen.
5. Wählen Sie ein feindliches Schiff aus, und nähern Sie sich diesem. 6. Um Ihre Nachbrenner zu zünden, drücken Sie auf **Y**. Versuchen Sie, sich hinter oder neben Ihrem Gegner zu positionieren.
7. Eröffnen Sie das Feuer, indem Sie auf **B** drücken. Zum Abschluß einer Missile drücken Sie auf **A**. Dies funktioniert am besten, wenn der feindliche Schutzschirm bereits ausgefallen ist.
8. Nachdem alle feindlichen Schiffe auf Ihrem Radar zerstört wurden, drücken Sie auf **Auswahl+Links**, um die linke VDU zu wählen und die Beschädigung an Systemen zu überprüfen.
9. Bewegen Sie sich weiterhin in Richtung Ihres momentanen Navigationspunktes. Falls Sie auf ein Asteroidenfeld treffen, versuchen Sie dem auf Sie zukommenden Felsbrocken auszuweichen. Falls Sie auf weitere Gegner treffen, wiederholen Sie die oben beschriebenen Schritte. Nachdem Sie alle drei Navigationspunkte aufgesucht haben, ändert sich Ihr Zielort, und Sie fliegen zurück zum Träger Tiger's Claw.
10. Sobald Sie sich Ihrem Mutterschiff nähern, drücken Sie auf **Auswahl+Rechts**, um die Kommunikation aufzunehmen, und drücken Sie dann zur Auswahl des Trägers Tiger's Claw wiederholt auf **Auswahl+X**. Zum Herstellen einer Kommunikationsleitung drücken Sie auf **X**. Der Cursor befindet sich nun auf **Bitte um Landeerlaubnis**. Um die Nachricht zu senden, drücken Sie nochmals auf **X**.

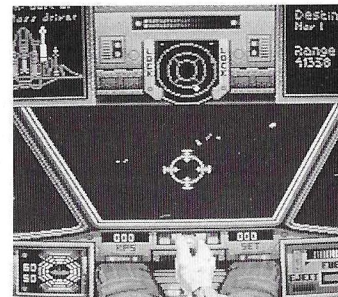
11. Fliegen Sie nun auf den Träger Tiger's Claw zu. Die Landung erfolgt automatisch, sobald Sie sich in Reichweite des Trägers befinden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Waffen und grundlegende Taktiken".

## IM COCKPIT

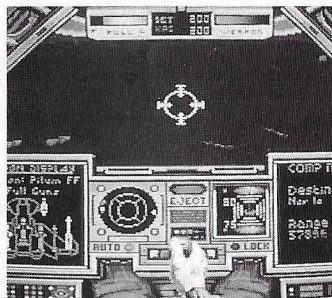
Die Cockpits der terranischen Kampfschiffe sind unterschiedlich angeordnet. Stellen Sie deshalb sicher, daß Sie die Beschreibungen der einzelnen Cockpits genau studieren und verstehen. Im Prinzip sind die vier verschiedenen Cockpits gleichermaßen ausgerüstet. Dies wird in diesem Abschnitt näher beschrieben.



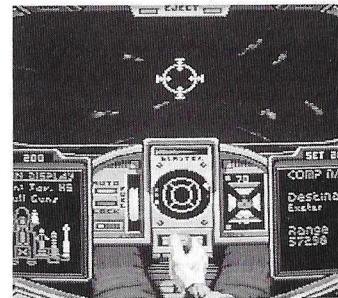
Hornet



Scimitar



Rapier



Raptor

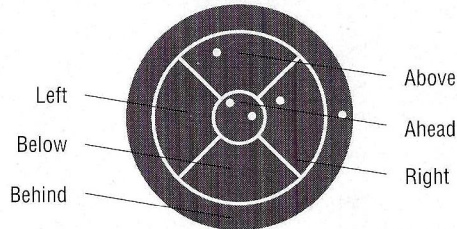
### Sichtbildschirm

Der Sichtbildschirm und der Leitbildschirm geben Ihnen einen genauen Überblick über das vor Ihnen liegende Weltall. Ein Fadenkreuz zeigt Ihnen an, auf welches Ziel die Kanonen Ihres Kampfschiffs gerichtet sind.

## Radarbildschirm

Der runde Bildschirm in jedem Cockpit ist der Radarbildschirm. Er zeigt Ihnen an, inwieweit Sie sich drehen müssen, damit das Ziel auf Ihrem vorderen Bildschirm angezeigt wird (der Bildschirm zeigt Ihnen allerdings nicht an, wie weit entfernt das Ziel ist). Der Radarbildschirm besteht aus sechs Bereichen:

<i>äußerer Ring</i>	Weltraum hinter Ihnen.
<i>Innerer Ring</i>	Weltraum vor Ihnen.
<i>Mittlere Quadranten</i>	Vorne: Weltraum oberhalb Ihres Schiffes. Hinten: Weltraum unterhalb Ihres Schiffes. Rechts: Abstand rechts Ihres Schiffes. Links: Abstand links Ihres Schiffes.



Kontakte erscheinen als farbige Punkte:

<i>Blau</i>	Terranische Kampfschiffe
<i>Rot</i>	Kilrathische Kampfschiffe
<i>Weißes Karo</i>	Navigationsziel
<i>Weißes Quadrat</i>	Freundliche und feindliche Hauptschiffe

Ihr momentanes Ziel erscheint als blinkender Punkt. *Taktischer Hinweis:* Um sich auf ein Ziel zuzubewegen, wählen Sie den entsprechenden Punkt auf Ihrem Radarbildschirm und manövrieren Sie Ihr Schiff, bis dieser Punkt im inneren Ring auf dem Bildschirm erscheint. Dies bedeutet, daß das Schiff nun direkt vor Ihnen liegt.

## Panzer- und Schutzschildanzeige

Die kleinen Balken auf Ihrem Bildschirm zeigen Ihnen den Status des Panzers und des Schutzschildes Ihres Schiffes an. Sie verschwinden vom Bildschirm, sobald Panzer und Schutzschild beschädigt werden. Das Schutzschild regeneriert sich langsam wieder, vorausgesetzt der Schutzschildgenerator wird nicht ebenfalls beschädigt. Sobald Beschädigungen durch die Schutzschilder hindurchgelangen, wird auch der Panzer zerstört. Im Gegensatz zu den Schutzschildern kann der Panzer nicht regeneriert werden.

## Treibstoffanzeige

Dieser Balken zeigt Ihnen an, wieviel Treibstoff Sie noch haben. Der Balken wird kürzer, je mehr Treibstoff Sie verbrauchen. Die Nachbrenner erhöhen zwar Ihre Geschwindigkeit, verbrauchen allerdings ungemein viel Treibstoff. Benutzen Sie diese deshalb nur im Notfall. Falls Ihnen der Treibstoff ausgeht, können Sie nur noch mit Hilfe des Reservetanks mit einer Geschwindigkeit von 50KPS fliegen.

*Taktischer Hinweis:* Um Treibstoff zu sparen, während Sie die Nachbrenner benutzen, drücken Sie mehrmals hintereinander innerhalb weniger Sekunden auf **Y**, anstatt diese Taste konstant gedrückt zu halten.

## Geschwindigkeitsanzeige

Je nach Cockpit kann die Geschwindigkeitsanzeige aus einem oder aus zwei Meßinstrumenten bestehen. **Geschwindigkeit einstellen** zeigt die Geschwindigkeit an, die Ihr Kampfschiff zu halten versucht. Diese Funktion entspricht dem Tempomat in einem Auto. **KPS** gibt Ihnen die Geschwindigkeit in Klicks per Sekunde an. Ein Klick entspricht einem Stundenkilometer.

## Explosionsanzeige

Dieses Instrument zeigt Ihnen die Explosionskraft Ihrer momentan aktiven Kanone an. Je öfter Sie die Kanone benutzen, desto mehr verringert sich ihre Explosionskraft. Ihre Kanonen funktionieren nicht, wenn sie nicht mehr genügend Explosionskraft besitzen. Kanonen können sich langsam wieder von selbst regenerieren. Allerdings wird dieser Prozeß verlangsamt, wenn sich Ihre Schutzschilder zur selben Zeit regenerieren.

## Schleudersitzwarnung

Diese Lichtanzeige blinkt, sobald Ihr Schiff erheblich beschädigt wird. Wenn dies der Fall ist, müssen Sie sich entscheiden, ob die Situation so schlimm ist, daß Sie den Schleudersitz benutzen müssen, um sich zu retten. Falls Sie sich herauskatapultieren müssen, verliert die Konföderation ein Kampfschiff. Sie allerdings bleiben der Konföderation als Kämpfer erhalten.

## Linke VDU

Die linke VDU ist die sogenannte Statusanzeige und zeigt Ihre Waffen und die Beschädigung an Ihrem Schiff an. Drücken Sie auf **Auswahl+Links**, um zwischen Waffen und Beschädigungsanzeige zu wählen.

### ■ Beschädigungsbericht

Ionenantrieb  
Elektrizitätserzeuger  
Schutzschildgenerator  
Computersystem  
Intercom Unit  
Zielspur  
Geschwindigkeitsbegrenzer  
Schleudersitzsysteme  
Reparatursysteme

### ■ Aktive Kanone

Aktive Kanone  
Laserkanone  
Massenantreiber  
Neutronenkanone

*Hinweis:* Dies sind alle möglichen Kanonen und Missiles. Jedes Raumschiff hat eine andere Kombination. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Waffen".

### ■ Aktive Missile

Dart DF  
Javelin HS  
Pilum FF  
Spiculum IR  
Porcupine

## Rechte VDU

Die rechte VDU hat besitzt drei Hauptfunktionen: Navigation, Zielen und Kommunikation. Zur Auswahl einer Funktion wählen Sie **Auswahl+Rechts** bis diese in der rechten VDU erscheint. Um eine Option innerhalb der Liste der Funktionen auszuwählen, folgen Sie der nachfolgenden Beschreibung.

■ **Navigation:** Drücken Sie auf **X**, wenn Sie das Spiel unterbrechen und die gesamte Navigationskarte auf Ihrem Bildschirm sicher anschauen möchten. Drücken Sie dort dann auf **A**, und wählen Sie irgendeinen Navigationspunkt Ihrer momentanen Mission. Drücken Sie zur Bestätigung Ihrer Auswahl auf **Start**. erscheint ein Fadenkreuz auf Ihrem Radarbildschirm. Das Fadenkreuz stellt den Standort des von Ihnen gewählten Navigationspunktes in Relation zu Ihrem Kampfschiff dar. Sie können entweder manuell auf das Ziel zufliegen, indem Sie solange Ihr Kampfschiff manövrieren, bis das Fadenkreuz in der Mitte erscheint, oder Sie können auch den Autopiloten einschalten. Hierzu drücken Sie einfach auf **Auswahl+Y**.

■ **Zielen:** Drücken Sie auf **Auswahl+X**, um ein Ziel auszuwählen. Um Ihr Ziel anzupeilen, drücken Sie dann auf **X**. Ihr Zielbildschirm zeigt Ihnen daraufhin in Farbe den Umriß, die momentanen Beschädigungen und die Waffen des angepeilten Raumschiffs an:

<i>Grün</i>	Unbeschädigt, Schutzschilder intakt
<i>Gelb</i>	Leichter Schaden an Schutzschildern
<i>Rot</i>	Panzerbeschädigung

■ **Kommunikation:** Drücken Sie auf **Auswahl+X**, um innerhalb einer Liste die verfügbaren Empfänger von Nachrichten auszuwählen. Diese Liste ändert sich je nach Situation. Drücken Sie zur Auswahl eines Empfängers auf **X**. Drücken Sie nochmals auf **Auswahl+X**, um innerhalb der Liste der verfügbaren Nachrichten eine bestimmte Nachricht auszuwählen. Drücken Sie zum Senden der Nachricht dann auf.

**Lösen und Angreifen** - Ein Befehl zur Auflösung der Formation und zum Angriff feindlicher Schiffe im Abstand von 12,000 Metern.

**Formation halten** - Macht den Befehl Ihres Wingmans zum "Lösen und Angreifen" rückgängig.

**Formation aufbauen** - In die Formation zurückkehren und Ihrem Raumschiff folgen.

**Rückkehr zur Basis** - Ein Befehl, der Ihrem Wingman mitteilt, unverzüglich zur Tiger's Claw zurückzukehren. Hinweis: Falls dieser Befehl ausgeführt wird, steht Ihnen Ihr Wingman für die restliche Zeit Ihrer Mission nicht mehr zur Verfügung.

**Hilf mir hier raus** - Ein Befehl an Ihren Wingman, das feindliche Schiff, welches Sie angegriffen, anzugreifen.

**Mein Ziel angreifen** - Ein Befehl an Ihren Wingman, das feindliche Raumschiff, auf das Sie momentan zielen, unverzüglich anzugreifen. Dies ist die einzige Möglichkeit Ihres Wingmans, ein feindliches Hauptschiff angreifen zu können.

**Funkstille** - Verbietet Ihrem Wingman, mit Ihnen zu sprechen, bis das Zeichen "Funkverkehr freigeben" gesendet wird.

**Funkverkehr freigeben** - Erlaubt Ihrem Wingman, mit Ihnen zu sprechen. Hebt die Funkstille wieder auf

**Unwichtig** - Ignorieren Sie die Kommunikation.

*Taktischer Tip:* Darüberhinaus können Sie auch mit feindlichen Raumschiffen kommunizieren und diese verspotten. Dies provoziert oftmals einen Angriff und lockt den Feind von einem Schiff weg, das Sie schützen möchten.

## IHR RAUMSCHIFF LANDEN

Wenn Sie landen möchten, nähern Sie sich dem vorderen Teil des Trägers Tiger's Claw und benutzen Sie das Kommunikationssystem zur Mitteilung des Signals "Bitte um Landegenehmigung". Falls Sie irgendeinen Navigationspunkt aufgesucht, Ihre Mission erfüllt oder mindestens ein feindliches Schiff zerstört haben, wird Ihnen die Landeerlaubnis gewährt. Ist Ihr Schiff schwer beschädigt, wird Ihnen eine Notlandeerlaubnis gewährt, es sei denn, es befinden sich noch aktive feindliche Raumschiffe in Ihrer Nähe. In diesem Fall können Sie erst landen, wenn die feindlichen Schiffe zerstört oder umgeleitet wurden.

Nach der Landung gehen Sie zum Hangar. Hier können Sie eventuellen Schaden an Ihrem Schiff überprüfen. Von hier aus gehen Sie zum Einsatzbesprechungszimmer. Hier wird die Leistung Ihrer Mission von Oberst Halcyon beurteilt. Anschließend werden Sie entweder beglückwünscht oder von der Mannschaft zur Schnecke gemacht.

## FLUGMISSIONEN

Es gibt fünf verschiedene Flugmissionen:

■ **Verteidigen:** Eine stationäre, unbewegliche Position bewachen, wie beispielsweise ein Hauptschiff, eine Basis oder einen Einsatzpunkt für einen Angriff. Hierbei umkreisen Sie diese Position in einem Abstand von 2.500 Metern. Lösen Sie sich nicht eher, um herannahende Feinde anzugreifen, bis diese sich bis auf 5.000 Meter der Position, die Sie verteidigen, genähert haben. Also, dies bedeutet nicht 5.000 Meter von Ihnen entfernt!

■ **Eskortieren:** Ein größeres Schiff, das zu einem Treffpunkt gerufen wird, eskortieren. Fliegen Sie parallel zu diesem Schiff mit einem maximalen Abstand von 2.500 Metern und halten Sie Ihre Augen offen. Wenn Sie den Feind angreifen möchten, lösen Sie die Formation nicht eher auf, bis die Kilrathen sich dem Schiff, das Sie begleiten, bis auf 5.000 Meter genähert haben.

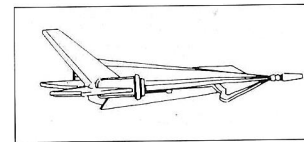
■ **Den Weg abschneiden:** Feindliche Kampfschiffe in einem bestimmten Bereich aufspüren, beispielsweise in der Nähe eines vermuteten Einsatzpunktes der Kilrathen oder auch auf halber Strecke zwischen herannahendem Feind und dem Standort, den Sie gerade bewachen.

■ **Patrouillieren:** Fliegen in nicht abgesichertem Territorium und sich entscheiden, feindliche Kampfschiffe in ein Gefecht zu verwickeln oder zur Basis zurückzukehren. Überlegen Sie sich Ihre Optionen gut, bevor Sie einen nicht wieder gut zu machenden Fehler machen!

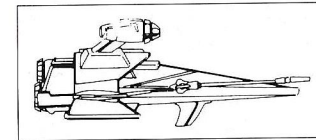
■ **Treffer:** Ein feindliches Ziel vernichten, normalerweise ein Hauptschiff. Die Absicht ist, schnell zu handeln, eine Rakete abzufeuern, das feindliche Schiff zu vernichten und schnell wieder zurückzufliegen! Hier ist die Zusammenarbeit zwischen Wingleader und Wingman besonders ausschlaggebend. Der Wingleader muß die Raketen plazieren, und der Wingman muß herannahende Feinde abwehren, bevor sie zum Wingleader gelangen.

## KAMPFFLUGZEUGE

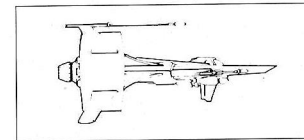
Der Träger TCS Tiger's Claw ist ein Raumschiffträger mit vier verschiedenen Arten von Kampfflugzeugen: Hornet Light, Scimitar Medium, Raptor Heavy und Raptier Medium Kampfflugzeuge.



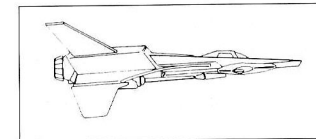
Hornet



Scimitar

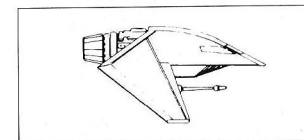


Raptor

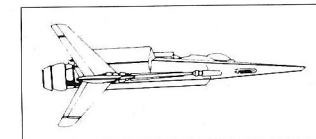


Raptier

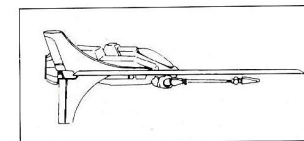
Die kilrathischen Piloten fliegen Salthi-Class Light, Krant-Class Medium, Dralthi-Class Medium und Gratha-Class Heavy Kampfflugzeuge.



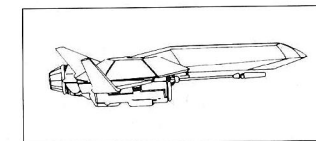
Salthi



Krant



Dralthi



Gratha

---

## GRUNDLEGENDE TAKTIKEN UND STANDARDMANÖVER

Wenn Sie das erste Mal feindlichen Kampfflugzeugen begegnen, fliegen diese meistens in Formation. Nachdem Sie Kontakt mit diesen haben, löst sich die Formation in Intervallen von ungefähr vier Sekunden auf und die feindlichen Kampfflugzeuge fliegen in Paaren weiter. Im allgemeinen sollten Sie Ihre Formation ebenfalls auflösen, um sich dem Feind anzupassen und um ihn besser in ein Gefecht verwickeln zu können. Zwanzig Jahre Erfahrung im Kampf gegen die Kilrathen führten zu der Entwicklung von wichtigen, grundlegenden Manövertaktiken, die heute Ihre Überlebenschancen erhöhen.

### Standardmanöver

Obwohl Sie diese Grundlagen bereits im Flugtraining gelernt haben, kann eine Wiederholung niemals schaden. Zusätzlich zu den Standarddrehungen, Sturz- und Steigflügen sollten Sie folgende Taktiken beherrschen.

**Abrennen:** Zünden Sie die Nachbrenner und erhöhen Sie Ihre Geschwindigkeit, bis Sie Ihren Verfolger abgehängt haben oder bis die Nachbrenner nachlassen. Machen Sie eine scharfe 180° Drehung. Falls Ihr Ziel innerhalb Ihres Schußbereichs erscheint, eröffnen Sie das Feuer.

**Angelhaken:** Kalkulieren Sie Ihren gewünschten Abstand. Wählen Sie einen Abstand, der 180° entgegen des Abstandswinkels liegt. Machen Sie gleich danach wiederholt eine 180° Drehung, diesmal in Ihre gewünschte Richtung. Wenn Sie sich beispielweise auf einem Kurs von 0° befinden und eine 90° Drehung nach links machen möchten, dann machen Sie zuerst eine 90° Drehung nach rechts und dann gleich anschließend eine 180° Drehung.

**Scharfe Bremsung:** Verringern Sie so schnell wie möglich Ihren Vorschub. Falls Sie eher, härter und besser bremsen als Ihr Verfolger, dann wird er über Sie hinausschießen und genau in Ihren Schußbereich geraten. Eröffnen Sie das Feuer.

**Kickstop:** Machen Sie eine scharfe 90° Drehung in irgendeine Richtung, und halten Sie für einige Zeit den neuen Kurs. Falls Ihr Verfolger über Sie hinausschießt und nicht in Ihrer Spur dreht, dann machen Sie sofort eine 180° Drehung zurück und eröffnen das Feuer.

**Abschütteln:** Wird auch als Zickzack bezeichnet. Bewegen Sie sich im Zickzack-Kurs

---

auf das Ziel zu, d.h. machen Sie abwechselnd 45° Drehungen als Ausweichmanöver.

**Warten und Abdrehen:** Ein gegen besonders große Kampfschiffe wirksames Ausweichmanöver. Machen Sie eine 90° Drehung in irgendeine Richtung. Schalten Sie Ihre Maschinen ab, und drehen Sie sich, so daß Sie das Ziel vor Augen haben. Eröffnen Sie dann das Feuer. Machen Sie anschließend eine weitere beliebige 90° Drehung und zünden Sie die Nachbrenner.

**Im-Kreis-drehen-und-schießen:** Schalten Sie Ihre Maschinen aus und machen Sie eine 360° Drehung. Eröffnen Sie das Feuer auf alles, was in Ihrem Schußbereich erscheint, während Sie sich drehen. Sobald Sie wieder auf Ihrem ursprünglichen Kurs ankommen, starten Sie Ihre Maschinen und fliegen Sie weiter.

**Verfolgung:** Jeder Pilot weiß, wie ein feindliches Kampfschiff verfolgt wird. Vergessen Sie allerdings nicht, einen Abstand von 1.000 Metern zu wahren, bis Sie wissen, was Ihr effektivster Verfolgungsabstand ist.

**Enge Schleife:** Führen Sie eine minimale Radiusdrehung in irgendeine Richtung durch, bis Sie wieder auf dem Kurs sind, den Sie am Anfang des Manövers hatten. Haben Sie alles richtig gemacht, müßten Sie nun hinter Ihrem Verfolger sein oder haben ihn zumindest für den Moment abgeschüttelt.

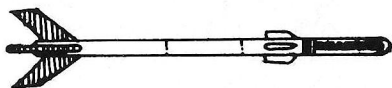
**Umdrehen-und-im-Kreis-drehen:** Ähnlich dem Kickstop, abgesehen davon, daß Sie hierbei die Maschinen ausschalten.

## WAFFEN DER TERRANISCHEN UND DER KILRATHISCHEN FLOTTE

Der folgende Auszug aus "Alle Waffensysteme des Sektors" stellt eine Art Schnellkursus für diejenigen Piloten dar, die erst vor kurzem der Kampftruppe beigetreten sind.

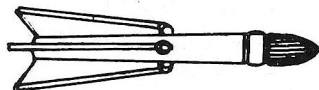
### Die "Dumb-Fire" Missile

Die "Dumb-Fire" Missile ist eine Waffe, mit der Sie Ihr Ziel anpeilen und hoffen, daß es Ihnen nicht aus dem Weg gehen kann. Sie hat keine Zieleinrichtung, d.h. sie ist in den Händen eines Piloten, der die einzelnen Reaktionen des Ziels voraussehen kann, am effektivsten. Wenn möglich sollte sie nur aus nächster Nähe oder für sich langsam bewegende Ziele benutzt werden.



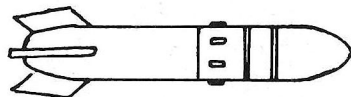
### "Hitze-suchende"-Missile

Die Maschinen der modernen Raum- oder Hauptschiffe erzeugen eine Menge Hitze. Dies wird von der Hitze-suchenden-Missile ausgenutzt. Alles, was ein Pilot noch tun muß, ist, sich dem feindlichen Schiff zu nähern, zu warten, bis der Hitzesucher das Ziel ausgemacht hat und dann das Feuer eröffnen. (*Hinweis:* Falls ein Zielobjekt den Hitzesucher abschütteln kann, dann sucht die Missile die nächstliegende Hitzequelle und dies kann eventuell auch das eigene Kampfschiff sein!)



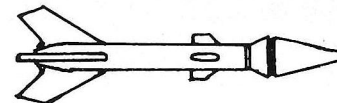
### "Image Recognition"-Missile

Wenn Sie eine "Image Recognition"-Missile abschießen möchten, dann muß der Pilot das Zielobjekt für einige Sekunden im Fadenkreuz behalten. Die Missile prägt sich während dieses Zeitraums den angezielten Flugzeugtyp ein. Sobald diese Missile dann einmal das Ziel ausgemacht hat, verhält sie sich wie ein tödlicher Bluthund und läßt solange nicht mehr locker, bis das Ziel zerstört ist.



### "Freund-oder-Feind"-Missile

Diese Missile zielt auf das nächstliegende feindliche Raumschiff. Sie ist in der Lage, das charakteristische Übertragungssignal aller terranischen Schiffe zu identifizieren und stellt eine Verbindung zum nächstliegenden Kampfschiff her, welches keine Nachrichten überträgt.



(*Hinweis:* Diese Waffe zielt auch auf eigene Kampfschiffe, deren Kommunikationssysteme eventuell beschädigt sein könnten. Selbst das eigene Schiff, das das Feuer eröffnet hat, ist nicht mehr sicher!)

### Morgenstern-Minen

Diese tödlichen Minen haben begrenzte Zieleinrichtungen und eingebaute Abstandserkennungssensoren. Eine Detonation erfordert keinen Kontakt. Falls Sie von einem Kilrathen verfolgt werden, öffnen Sie einfach die hinteren Türen und positionieren Sie eine Morgenstern-Mine in den Flugweg des feindlichen Schiffes. Dem Feind bleibt nichts anderes übrig, als entweder schnellstens den Rückzug anzutreten. Sonst wird er vernichtet. Falls Ihnen jemals einige dieser unförmigen Kugeln entgegenkommen sollen, treten Sie schnell aufs Gas und halten ausreichenden Abstand.

### Laserkanonen

Laser fügen keinen allzu großen Schaden zu. Fast alle Piloten können von mindestens einer Begebenheit erzählen, bei der ihnen die große Reichweite der Laserkanone genügend Zeit gelassen hat, den Feind auszumachen und zu vernichten. Abgesehen von dem geringen Schadenspotential sind Laser zuverlässig, vielseitig und sehr wirksam. Sie werden möglicherweise öfter zur Vernichtung des Gegners angewandt als irgend eine andere Waffe.

### Neutronenkanonen

Neutronenkanonen können großen Schaden anrichten, allerdings nur wenn sie aus nächster Nähe abgefeuert werden. Kein anderes Geschütz kann einen der Neutronenkanone vergleichbaren Schaden anrichten. Der Nachteil dieser Kanonen ist allerdings, daß sie sich sehr schnell erhitzen und enorm viel Energie verbrauchen. Darüberhinaus führte die begrenzte Reichweite der Neutronenkanone auch viele tollkühne oder unerfahrene Piloten in ein Gefecht, für das sie ungenügend vorbereitet waren. Einige Piloten kehrten niemals mehr zurück.

### Massentreiberkanone

Dies ist die grundlegende Kampfwanne: mittlere Reichweite, mittelmäßiger Schaden. Also, eigentlich nichts besonderes. Die Massentreiberkanone ist zuverlässig und

---

genau. Die Hitzedichte und der Kraftabfluß sind minimal. Obwohl Laser- und Neutronenkanonen in einigen Situationen effektiver sein können, hat bisher kein Pilot einen Fehler gemacht, indem er den Massentreiber aktiviert hat.

### **Flakgeschütze**

Kampfflugzeuge liefern den größten Teil der Abwehr auf einem Haupttraumschiff. Allerdings legen die größeren Kampfschiffe in der terranischen und der kilrathischen Flotte schwere Sperrfeuer, die jede Art von Kampfschiff oder Flugzeug im Weltall vernichten können.

### **Eingebettete Laser**

Die terranischen und kilrathischen Zerstörer, Kreuzer, "Dreadnaughts", Träger und Basisschiffe sind mit eingebetteten Lasern ausgerüstet, die mit den fortschrittlichen Zieleinrichtungen verbunden sind. Nur die manövrierfähigsten Schiffe haben eine Chance, dem gezielten Feuerbeschuß dieser gefährlichen Waffen zu entkommen.

---

## **PILOTENPROFILE**

Im Laufe des Spiels fliegen Sie mit unterschiedlichen Kameraden.



### **Die nicht aufzuhaltende Kraft**

"Erster Lt. Tanaka Mariko wird unter ihren Kameraden auch "Spirit" genannt. Im Cockpit ist Spirit für ihre täuschenden Verteidigungstaktiken und für ihren Spür- und Abwehrrsinn in Bezug auf herannahende Geschütze bekannt. Darüberhinaus hat sie auch die Gewohnheit, sich so nah wie möglich an ihr Zielobjekt heranzupirschen, bevor sie das Feuer eröffnet. Geboren in Sapporo in Japan, ist Tanaka ein Militärpilot der dritten Generation. Ihr Vater, Major Tanaka Shun, starb vor zwanzig Jahren während des brutalen Hinterhalts auf McAuliffe im Jahre 34.



### **Der lockere Finger an Deck**

Kapitän Ian St. John, Spitzname "Hunter", ist einer der besten Piloten in der Armee. Während der letzten Jahre auf dem Träger Tiger's Claw hat er eine Reihe beeindruckender Schlachten gewonnen und viele Gegner vernichtet. Hunter ist als "hinten fliegender" Pilot bekannt. Kilrathische Gegner sind oftmals perplex aufgrund seines unvorhersehbaren Flugstils. Der 27-jährige ist in Brisbane in Australien geboren. Er wird oft auch aufgrund seiner übertriebenen Selbständigkeit und der lockeren Haltung Vorschriften gegenüber getadelt.



### **Der beispiellose Führer**

Major Chen Kien ist als "Boss" bei den Weltraum-Crews bekannt. Nachdem alle Ersatzmannschaften nacheinander vernichtet wurden, entschloß er sich, ein Beispiel des Überlebens zu setzen. Der 39-jährige wurde in Kaohsiung in Taiwan geboren und hat einen Abschluß als Luft- und Raumfahrttechniker des Universitätssystems der Konföderation Net. Er ist mit Chen Mingxing, einer

---

Ingenieurin für Ergonomie, verheiratet und wurde in letzten März Vater einer kleinen Tochter.



### Das As unter den Assen

Major Michael Casey wird auch "Eismann" von den Mannschaften genannt. Er hat während seiner Zeit auf dem Träger Tiger's Claw mehr feindliche Kampfschiffe vernichtet, als irgendein anderer Pilot in der Geschichte des Trägers. Im Cockpit ist er für seine Gelassenheit beim Angriff bekannt, für seine perfekte Flugtechnik und seine tödliche Genauigkeit bei der Benutzung der Waffen. Eismann ist 31 Jahre alt und kommt aus Vancouver in British Kolumbien.



### Genau nach dem Buch - sonst gibt's was

"Ich kann Rebellen nicht ausstehen, einschließlich dieser Hitzköpfe und alle diese sogenannten intuitiven Alleswisper", erklärt Kapitän Jeanette Devereaux, die auch "Angel" genannt wird. "Wir verfügen über fast acht Jahrhunderte Kampfflugerfahrung und nehmen dies als Grundlage, um ständig unsere Flugregeln und -taktiken neu zu definieren, zu verfeinern oder zu perfektionieren. Diese Regeln dienen unserem Überleben, dem Überleben unserer Wingmen und lassen uns unsere Kriege gewinnen. Devereaux ist 28 Jahre alt und kommt aus Brüssel in Belgien.



### New Kid on the Block

Frisch von der Akademie ist der zweite Lt. Todd Marshall, der auch bei seiner Abschlussklasse unter dem Namen "Der Verrückte" bekannt ist. Marshall ist 23 Jahre alt und macht seinem Namen alle Ehre. "Mit einer Kopie der Vorschriften der Flotte durch die Gegend zu trotten, wird die Kilrathen auf keinen Fall beeindrucken," sagt er. "Sie kennen unsere Vorschriften und Regeln ganz genau. Wir müssen sie überlisten und besiegen...wir müssen mehr und mehr hinter der Sache stehen." Marshall gehörte zu den am besten bewerteten Graduierten des Jahrgangs von '54 der Akademie. Er stammt aus der Heimatwelt Leto, Proxima Centauri IV.



### Der Professionelle unter den Professionellen

Major James Taggart wird unter seinen Crew-Mitgliedern auch "Paladin" genannt. Taggart ist 45 Jahre alt und kommt von Aries, der selbstversorgenden Weltraumstation, die in permanenter Umlaufbahn des Planeten Venus gebaut wurde. Seine Eltern waren Ingenieure aus Wick in Schottland. Obwohl er ein sehr erfolgreicher Wingleader ist, wird er besonders wegen seiner Fähigkeiten als Wingman geschätzt.



### Zuverlässigkeit unter Beschuß

Kapitän Joseph Khumalo, auch als "Ritter" bekannt, ist ein Wingman und wird aufgrund seiner absoluten Zuverlässigkeit im Kampf hoch geschätzt. Er erhielt seine Auszeichnung aufgrund seiner Haltung während des Enyo Gefechts, in dem er Wingleader Maria Alvarez rettete, die ihn daraufhin "Mein Ritter in leuchtender Rüstung" nannte. Khumalo ist 36 Jahre alt und stammt aus Lubango in Angola.

## DEN FEIND KENNEN



### Ein eifriger Gegner

Das bekannteste unter den kilrathischen Kampfflugzeugen ist "Bhurak der Starkiller". Er ist der beste lebende Pilot in der kilrathischen Truppe in diesem

Sektor. Er fliegt ein Salthi-Class Light Kampfflugzeug.

**Stärken:** Bhurak ist ein hervorragender Pilot und Schütze. Er hat optimale Reflexe und keinerlei bedenkliche Schwachpunkte in seinem Flugstil.

**Schwächen:** Sein psychologisches Profil läßt erkennen, daß Bhurak zu Geschwindigkeitsrausch, Sensationsgier und Wettkämpfen neigt. Darüberhinaus tendiert er dazu, leicht in Panik zu geraten und den Rückzug anzutreten, wenn der Gegner überlegen ist oder sich das Kampfgeschehen plötzlich zu seinem Nachteil ändert.

**Taktiken:** Bhurak mag Luftkämpfe. Er benutzt fast immer seine Laserkanonen und hebt seine Missiles für stationäre Zielobjekte auf.

**Empfehlung:** Setzen Sie mehrere Piloten gleichzeitig gegen ihn ein. Lassen Sie sich auf keinen fairen Kampf ein und unterlassen Sie alles, was er als Spaß empfinden könnte.

Versuchen Sie nicht, ihn im Einzelkampf zu überlisten. Versuchen Sie, in einer Position zu verharren, und drehen Sie sich so, daß Sie ihn nicht aus den Augen verlieren. Er wird dies dann wahrscheinlich nicht als spaßig genug empfinden und eventuell nach einem anderen Zielobjekt suchen.



### Kalt wie Eis

"Khajja der Giftzahn" ist der leistungsstärkste und missionsorientierteste Pilot der Kilrathen. Er fliegt ein Krant-Class Medium Kampfschiff. **Stärken:** Khajjas größter Vorteil ist

seine klare Denkweise. Er gerät niemals in Panik und versagte bisher in keiner Situation. Darüberhinaus scheint er völliges Vertrauen in die Wingmen zu besitzen. Er läßt sich nicht aus der Fassung bringen, wenn er verspottet, aufgehetzt oder beleidigt wird.

**Schwächen:** Khajjas völliges Vertrauen in seine Wingmen könnte ein Fehler sein. Einige kilrathische Piloten könnten Angst vor ihm haben. Er wird zielstrebig herannahende Schiffe ignorieren, um sich auf sein Zielobjekt konzentrieren zu können. Dies bedeutet, daß er auch Sie eventuell einfach ignoriert.

**Taktiken:** Khajja liebt blitzartige Bombardierungsangriffe gefolgt von einem umgehenden Rückzug. Er benutzt seine Laserkanonen bei den meisten Gefechten, hebt die hitzesuchenden Missiles für seine Missionsziele oder für feindliche Kampfschiffe auf und benutzt die anderen Missiles nur für Notfälle.

**Empfehlung:** Falls er sich gerade seinem Missionsziel nähert, können Sie eventuell einen Treffer erzielen, indem Sie seinem Wingman ausweichen. Kommt er allerdings geradewegs auf Sie zu, dann benutzen Sie Luftkampftaktiken. Versuchen Sie, ihn zu überlisten oder locken Sie ihn in Richtung der noch nicht mit in den Kampf verwickelten Flieger ihres Schwadrons. Er haßt schlechte Karten.



### Extreme Gefahr

Dakhath ist der gefährlichste noch lebende Pilot. Sein Spitzname kann buchstäblich als "Todestreffler" übersetzt werden. Er hat mehr als 55 bestätigte Treffer auf

seinem Gewissen und fliegt ein Dralthi-Class Medium Kampfflugzeug.

**Stärken:** Dakhath scheint überhaupt keine Furcht zu besitzen. Er tritt niemals nach einem Gefecht den Rückzug an, bevor nicht alle feindlichen Schiffe im Umkreis von 1.000 Klicks zerstört sind. Sein Mut und sein Selbsterhaltungstrieb machen ihn besonders gefährlich.

**Schwächen:** Dakhath lebt nur, um zu töten und wird niemals den Rückzug antreten oder sein Ziel ändern, bevor das erste Ziel zerstört ist. Falls irgend möglich, versuchen Sie seinen Selbsterhaltungstrieb gegen ihn zu verwenden, zumindest indem Sie ihn von strategisch wichtigen Zielobjekten weglocken und ihn dazu bringen, sich auf Ihr Schiff zu konzentrieren.

**Taktiken:** Dakhath schießt Missiles aus maximaler Entfernung ab und nähert sich dann zum endgültigen Abschluß des Zielobjektes. Er wird sich solange an sein Zielobjekt hängen, bis es zerstört ist. Danach wählt er ein anderes.

**Empfehlung:** Locken Sie ihn in den Schußbereich Ihrer Kameraden und es besteht eventuell die Möglichkeit, daß die neuen Verfolger nicht rechtzeitig entdecken kann. Benutzen Sie nicht den Schleudersitz, falls Sie in seine Nähe geraten. Als besonderes Hobby betreibt er nämlich regelmäßige Schießübungen auf herauskatapultierte Piloten.



### Gefahr und Verachtung

Bakhtosh Redclaw ist für sein sarkastisches Angeben während des Gefechts bekannt. Er stammt offensichtlich aus einer

aristokratischen, kilrathischen Familie und übte sich schon früh in der angeborenen Kunst des Überlegenseins. Er fliegt ein Gratha-Class Heavy Kampfflugzeug.

**Stärken:** Bakhtosh ist der beste kilrathische Schütze im Vega Sektor. Seine Präzision bei der Benutzung der Kanonen ist bereits legendär innerhalb der Truppe der terranischen Piloten. Darüberhinaus ist er Meister von krönenden Beleidigungen, herablassenden und rassistischen Bemerkungen.

**Schwächen:** Seine Flugkunst ist nichts besonderes. Er ist zwar ein ausgezeichnete Scharfschütze, allerdings nur ein mittelmäßiger Flieger. Zusätzlich sind seine Beleidigungen nicht nur eine Pose, sondern er glaubt selber daran, über allen anderen zu stehen, sowohl über den Kilrathen als auch über den Menschen.

**Taktiken:** Bakhtosh zieht es vor, aus der Entfernung zu kämpfen. Er positioniert sich im maximal wirksamen Umkreis seiner Waffen und macht sein Ziel zu Kleinholz. Der zusätzliche Abstand gibt ihm genügend Zeit, um mit überlegenen Fliegern zurechtzukommen. Er schießt eine Missile ab, sobald er dazu gezwungen wird und in die Nähe des Feindes gerät. **Empfehlung:** Versuchen Sie, nahe an ihn heranzukommen und nehmen Sie ihn dabei unter kontinuierlichen Beschuß. Versuchen Sie anschließend, ihn zu überlisten. Lassen Sie sich durch seinen Ruf nicht entmutigen.