

INHALTSVERZEICHNIS

ieschichte und Biographien

Moderne Geschichte

Die terranische Konföderation	8
Das Kilrathi-Imperium	9
Terranisch-Kilrathischer Krieg	9
Der Grenzwelt-Konflikt	11
Das Megacarrier-Programm.....	12

Biographien

Commodore Christopher "Maverick" Blair	13
2nd Lt. Lance Casey.....	16
Major Todd "Maniac" Marshall	18
Chief Petty Officer Rachel Coriolis	20
Captain Eugene Wilford	21
Commander Patricia Drake	22

Colonel Jacob "Hawk" Manley	23
1st Lt. Jean "Stiletto" Talvert	24
Lt. Commander Aurora Finley	25
Colonel John "Gash" Dekker, Marine Corps der Terranischen Konföderation	26
Major Karl "Spyder" Bowen	27
2nd Lt. Max "Maestro" Garrett	27
Terrence "Zero" O'Hearn	28
Jack "Dallas" Slayton.....	28
1st Lt. Liam Anderson	29

Piloten der Midway

Pilotenstatistik	29
Rufnamen	30
Amber "Amazon" Elbereth	31

Strategie und Taktik

Was ist neu?

Dialoge nicht mehr interaktiv	50
Geheimnisvolle Aliens	50
Neues Bildschirm-Alter-Ego	50
Abwechslungsreichere Missionen	51
Jäger sind Jäger, Bomber sind Bomber	51
GROSSE Kampfschiffe	51
Mehrere Flügelmänner / Größere Kampfverbände	51

Tips & Tricks

Vor dem Start	52
Große Schiffe	53
Vorbeiflug-Attacken	54
Gleiten & Abtauchen	54
Asse	55
Cheats	55
Geschütze	56
Zielen	56
Raketen abfeuern	58
Raketen entkommen	58
Strategischer Rückzug und Wiederaufnahme des Kampfs ..	59
Mit dem Hintern wackeln	59
Allgemeines	60

Schwierigkeitsgrade

Navigationkarte.....

Simulator-Trainingsmissionen

Level 0: Flugtraining	64
Level 1: Offensivstrategie	65
Level 2: Defensiv- und Begleitschutzstrategien	66
Level 3: Schwere Waffen	66
Level 4: Kilrathi-Jägerangriff	67
Level 5: Jägerangriff auf Zeit	68
Level 6: Großkampfschiffangriff	68
Level 7: Trägerverteidigung	69
Level 8: Alien-Jägerangriff	70
Level 9: Fortgeschrittener Alien-Jägerangriff	71

Missionstypen

Luftgefecht-Patrouillen	72
"Reinigung" von Navigationspunkten	72
Verteidigung von Trägerraumschiffen	73
Eskorten	73
Minenlegen/Minenräumen	74
Bomber	74
Bombereskortierung	75

Schiffe & Waffen

Schiffe

Variable Ladungen	79
Abkürzungen	79

Alien-Jäger	82	Lamprey	89
Stingray	82	Moray	90
Skates	84	Manta	91
Skate B Schwarm	85	Devil Ray	92
Skate T Schwarm	86	Squid	93
Skate M Schwarm	87		
Remora/Strahlknoten-Schwarm	88		

Alien-Großkampfschiffe	94	Leviathan	98
Barracuda	94	Kraken	99
Triton	95	Tiamat	100
Orca	96		
Hydra	97		

Kilrathi-Schiffe	101	Vaktoth	102
Dralthi	101		

Raumschiffe der Konföderation	103		
F-106 A Piranha	103	F-109A Vampire	107
F/A-105A Tigershark	104	TB-81a Shrike	108
F-110A Wasp	105	TB-80A Devastator	109
F-108A Panther	106		
SR-51 Seahawk	110	C-9 Pelican	113
SAR-23 Condor	111	TCS Midway	114
Hercules	112		

Sonstige Einrichtungen	116
Alien-Kommunikationseinrichtung	116
Alien-Trackendock	116
Alien-Wurmloch	116
Callisto – Konföderierte Raumstation	117
Konföderierte Relaisstation	117
Kilrathi-Station	117

Geschütze

Übersicht der Geschützeigenschaften	118
Geschütze der Konföderation	119
Laserkanone	119
Aufladbare	
Partikelkanone.....	119
Partikelkanone.....	120
Tachyonenkanone	120
Ionenkanone	120
Nuklearkanone	121
Plasmakanone	121
Jäger-Geschützturm ..	122
Sturmfeuer Mk. 2	122

Geschütze der Aliens	123		
Leichter Puls-Maser	123	Schwerer Maser	125
Quantum Disruptor	123	Schweres Gorgon-	
Leichtes		Geschütz	126
Plasmageschütz	124	Maser-Geschützturm ..	126
Schweres		Plasma-Geschütztürme..	127
Plasmageschütz	124	Großkampfschiff-	
Schild-Killer-Kanone	125	Plasmakanone	127

Raketen

Übersicht der Raketeneigenschaften	128
Raketen der Konföderation	129
Raketenmine	129
Freund-Feind-Rakete	129
Bilderkennungsrakete (IR)	130
Langstrecken-IR	130
Verbesserte Langstrecken-IR	130
Turm-IR	130
Anti-Strahlungs-Rakete (HARM)	131
Langstrecken-HARM	131
Verbesserte Langstrecken-HARM	131
Torpedo (leicht)	132
Verbessertes Torpedo (leicht)	132
Torpedo (schwer)	133
Verbessertes Torpedo (schwer)	133
Wärmesuchrakete	134
Dumbfire-Rakete	134
Raketenbehälter	135
Schwärmer	135
Tracker	136
Zielscheibe	136
Raketen der Aliens	137
Charybdis Mine	137
Cerberus Rakete	137
Hades Rakete	137
Medusa Rakete	138
Turm-Medusa	138
Proteus Rakete	138
Poseidon Torpedo	139
Scylla Minenschwärme	139
Energie und Schilde	140
Das Kampfsystem	141
Schäden	142
Piloten-Statistiken	144
Missionsbewertung	146
Missionsleitfaden	154
Missionsdiagramm	154
B1: H'rekkah – Kilrathi-Notruf	156
B2: H'rekkah – Die Rettung der Black Widow	158
B3a: H'rekkah – Angriff und Rendezvous	160
B3b: H'rekka – Patrouille und Rendezvous	162
B4a: H'rekkah – Der Flug der Wasp	164
B4b: H'rekka – Taktischer Rückzug	164
C1: G'wriss – Rettung eines Konvoys	166

C2a – G'wriss – Tuchföhlung mit einem Sternenkreuzer ..	168
C2b: G'wriss – Shrike-Geleit	170
C2c: G'wriss – Schwierigkeiten mit einem feindlichen Raumschiff	172
C3a/b: G'wriss – Kreuzerangriff/Hydra- Flottenangriff	174
DL1: H'hrrass – Verminen Sie den Sprungpunkt	176
DL2: H'hrrass – Angriff eines Kreuzerverbandes	177
D1: H'hrrass – Reparatur einer Relais-Station	178
D2: H'hrrass – Verteidigung der Relais-Station	180
E1: T'lan Meth – Schatzjagd	182
E2: T'lan Meth – Bergung eines gestrandeten Piloten ...	184
E3a: T'lan Meth – Grenzkontrolle	186
E3b: T'lan meth – Grenzflug mit einem Panther	188
E4a: T'lan – Rendezvous mit den Kilrathi	190
E4b: T'lan Meth – Ablenkungsmanöver	192
F1: T'lan Meth – Der Kult um die Rettung von Sivar	194
F2: T'lan Meth – SWACS-Scan von Dula 7	196
F3: T'lan Meth – Bomberangriff mit Shrikes	198
F4a: T'lan – Keine Überlebenden	200
F4b: T'lan Meth – Wanzenjagd	202
T'lan Meth – Eroberung einer feindlichen Basis	204
F6a: T'lan Meth – Linienverteidigung	206
F6b: T'lan Meth – Pantherjagd	208
G1: G'mar – Operation: Hinterhalt	210
G2: G'mar – Vernichtung	212
G3: G'mar – Aufspüren eines Schiffskillers	214
H1a/H1b: Hrissith – Vampire Eskorte / Devastator Angriff	216
H2a: Hrissith – Zerstörung eines feindlichen Minengürtels (Vampire)	218
H2b: Hrissith – Zerstörung eines feindlichen Minengürtels (Devastator)	220
H: Hrissith – Asteroidenfeld (Patrouille)	222
H4: Hrissith – Kampf mit einem Schiffskiller	224
H5: Hrissith – Verteidigung der Plasmakanone (Midway) ..	226
H6: Hrissith – Zielmarkierung	228
I1: Kilrah – Die Vernichtung der restlichen Flotte	230
I2: Kilrah – Raketenangriff	232
I3a: Kilrah – Vernichtung der Schlachtschiff-Eskorte	234
I3b: Kilrah – Säuberungsaktion	236
I4: Kilrah – Der Bestie die Krallen ziehen	238
I5: Kilrah – Schlachtschiff-Attacke	240
I6: Kilrah – Zerstörung der Wurmlöcher	242
L1: Hellespont – Verteidigung der Callisto-Raumstation..	246
L2: Hellespont – Der Kampf am Jump-Point	247
L3 – Hellespont – Letzte Schlacht bei Alcor	248