

## Wing Commander Prophecy - Komplettlösung

Sensationelle 3D-Grafik, hollywoodreife Videosequenzen und eine spannende Story – das ist Wing Commander Prophecy, die mittlerweile fünfte Folge einer der erfolgreichsten Computerspiele-Serien überhaupt. Die PC Games-Komplettlösung versorgt Sie unter anderem mit dem Missionsbaum, nennt Stärken und Schwächen der Gegner und stellt alle Einsätze im Detail vor.

### Allgemeines

#### Simulator

Im Simulator können sich neue Rekruten mit den Kampfraumschiffen der Konföderation vertraut machen und jede Menge Übungsmissionen fliegen. Sollten Sie also an den Kampfeinsätzen verzweifeln, probieren Sie zunächst die simulierten Gefechte.

#### Schwierigkeitsgrad

Netterweise läßt sich der Schwierigkeitsgrad in WING COMMANDER PROPHECY von einer Mission zur nächsten verstellen. Sollten Sie also mal so richtig festhängen, genügt es oft schon, auf einer etwas niedrigeren Stufe zu spielen.

#### Die TCS MIDWAY

Im Gegensatz zu früheren Trägern ist die MIDWAY fast doppelt so groß und kann bis zu drei Kampfgeschwader und ein großes Kontingent an Marines beherbergen. Trotz Ihrer massiven Schilde, immenser Panzerung und jeder Menge Geschütztürme muß sich die TCS MIDWAY bei direkten Angriffen auf Ihre Abfangjäger verlassen können.

WICHTIG: Die MIDWAY behält Schaden aus vorangegangenen Missionen. Sollte sie bei einem Angriff also schwer beschädigt werden, wird die nächste Verteidigungsmission umso härter. Es empfiehlt sich deswegen immer, den Träger und seine Komponenten nach einem Angriff zu untersuchen, und im Zweifelsfall die Mission erneut zu spielen. Es kann durchaus passieren, daß Sie sonst in späteren Missionen kaum eine Chance haben, die MIDWAY zu beschützen.

### Missionstypen

#### FORCAP (Forward Combat Air Patrol)

##### Vorgeschobene Kampfpatrouille

Bei diesem Missionstypus werden Jäger dazu benutzt, den Weg des Trägers von feindlichen Jägern zu säubern. Sie werden eine vorgegebene Route von Navigationspunkten abfliegen und alle Gegner zerstören.

##### Eskorte

Eskorte zu fliegen ist kein leichtes Spiel. Auch wenn Anzahl und Feuerkraft der Gegner nicht allzu furchteinflößend sind, müssen Sie immer das zu beschützende Schiff im Auge behalten. Ihre Schützlinge sind meistens gar nicht oder nur leicht bewaffnet, langsam und schlecht gepanzert. Konzentrieren Sie sich auf die Gegner, die das Ziel Ihrer Eskorte aufs Korn nehmen, und lassen Sie sich durch eine Verfolgungsjagd nicht zu weit weg locken. Das zu beschützende Ziel wird Sie um Hilfe bitten, wenn es angegriffen wird.

##### Aufklärung

Neben normalen Kampfhandlungen mit gegnerischen Jägerpatrouillen müssen Sie Ziele identifizieren. Um ein Ziel zu untersuchen, müssen Sie sehr nah heranfliegen.

#### TARCAP (Target Combat Air Patrol)

##### Gezielte Kampfpatrouille

Sie fliegen Geleitschutz für verbündete Kampfeinheiten, zum Beispiel für Bomber bei Angriffen auf Großkampfschiffe. Ihre Kollegen verlassen sich darauf, daß Sie ihnen den Rücken freihalten und die gegnerischen Jäger vom Himmel holen. Oft können Sie unterstützend in das Geschehen eingreifen, indem Sie Geschütztürme der Großkampfschiffe ausschalten. Vergessen Sie dabei jedoch nicht die Jäger!

#### BARCAP (Barrier Combat Air Patrol)

##### Blockade

Diese Abfangmissionen finden im direkten Umfeld des Trägers statt und sind die letzte und wichtigste Verteidigungsmaßnahme der MIDWAY. Stellen Sie sicher, daß sich kein Gegner dem Träger nähert. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf feindliche Bomber und lassen Sie sich nicht zu weit von der MIDWAY weglocken.

##### Angriff/Anti-Schiff

Diese taktischen Angriffe auf große gegnerische Verbände verlangen alles von Pilot und Material. Jäger kümmern sich um Ihre feindlichen Gegenstücke, während sich die Bomberpiloten auf strategisch wichtige Komponenten der Großkampfschiffe konzentrieren. Schalten Sie unbedingt die Geschütze der Großkampfschiffe aus, um nicht als Altmetall zu enden. Siehe auch: Angriffe auf Großkampfschiffe.

## Taktik

### Schilde

Die Einstellung der Schilde ist äußerst wichtig, um möglichst lange am Leben zu bleiben. Die Standardeinstellung dirigiert je 50% der Schildenergie auf die vorderen und hinteren Schilde. In den meisten Fällen empfiehlt es sich jedoch, mehr Energie auf die Heckschilde zu leiten, da Sie öfter Jäger im Nacken hängen haben. Bei Angriffen auf Großkampfschiffe, besonders auf deren Geschütze, sollten Sie Ihre vorderen Schilde stärken. Ein geschickter Pilot paßt die Schildenergie blitzschnell der aktuellen Kampfsituation an.

### Energieverteilung

Die normale Energieverteilung ist in den meisten Situation optimal. Manchmal ist es jedoch ratsam, etwas Geschwindigkeit für mehr Schildpower zu opfern.

### Automatisches Gleiten

Das automatische Gleiten, bei dem Sie Ihre Flugrichtung beibehalten und nur den Bug des Schiffes steuern, eignet sich insbesondere beim Angriff von Geschütztürmen. Nehmen Sie einen Kurs, der Sie am Schiff vorbeiführt, während Sie die Türme beschießen. So sind Sie schwerer zu treffen.

### Dogfight

In den meisten Missionen schlagen Sie sich mit gegnerischen Jägern herum. Für alle Jäger und Bomber gilt: Am besten ans Heck hängen und von hinten beschießen!

### Geschwindigkeit

Fast alle Gegner sind weitaus schneller als Sie, was die Verfolgung natürlich immens erschwert. Deswegen bekommt der Nachbrenner eine ganz neue taktische Bedeutung.

### Kanonen

Grundsätzlich gibt es zwei Arten, die Geschütze zu benutzen: einzeln oder gebündelt. Der große Nachteil gebündelter Geschützsalven ist die geringe Schußfrequenz. Mit etwas Übung werden Sie aber bald ziemlich gut zielen können und so mit dem Salvenfeuer größtmöglichen Schaden anrichten. Sie sollten sich ziemlich schnell das wahllose Dauerfeuer abgewöhnen, um Ihre Energiereserven zu schonen und nicht aus Versehen Ihren Verbündeten eins überzubraten.

### Raketen

Raketen sind wertvoll und sollten gut überlegt eingesetzt werden. Die wirksamste und auf alle Raketen anwendbare Taktik ist der Schuß direkt von hinten auf kurze Distanz. Das gibt dem gegnerischen Piloten wenig Raum für Ausweichmanöver und wenig Zeit, um Täuschkörper abzuwerfen. Anmerkungen zu den einzelnen Raketentypen finden Sie im Waffenkasten.

### Feindlichen Raketen ausweichen

Wenn Sie von einer Rakete anvisiert werden, erscheint die Warnung LOCK. Werfen Sie sofort Täuschkörper (E) ab, weichen Sie stark vom derzeitigen Kurs ab und geben vollen Nachbrennerschub. Fliegt eine Rakete direkt auf Sie zu, haben Sie noch die Chance, das Geschoß abzuschießen.

### Abfangmanöver

Fast alle Gegner fliegen ein ähnliches Angriffsmanöver: direkt auf Sie zu, und kurz vor einem Zusammenprall eine 180°-Wendung. Wenn Ihre Schilde es erlauben, können Sie schon beim Frontalanflug auf den Gegner schießen. Sobald er wendet, hängen Sie sich hinter ihn und machen ihm die Hölle heiß.

### Angriff auf Großkampfschiffe

Oft werden Sie auf Offensivmissionen geschickt, um gegnerische Großkampfschiffe wie Zerstörer, Kreuzer oder Träger zu zerstören. Bei diesen Zielen schießen Sie nicht einfach auf das Objekt, sondern nehmen sich einzelne Komponenten vor.

Großkampfschiffe haben neben ihrer eigenen Bewaffnung auch noch schweren Geleitschutz. Die größte Gefahr geht jedoch von den Geschütztürmen und Raketenwerfern aus. Wenn Sie die Brücke und den Antrieb eines Großkampfschiffes zerstört haben, explodiert es!

### Schildgeneratoren:

Diese stachelförmigen Generatoren halten die Schilde der großen Komponenten aufrecht und müssen vor einem Angriff zerstört werden!

Tip: Sie brauchen Komponenten nicht mit "R" auswählen, um sie zu beschießen. Besonders bei Geschütztürmen sollten Sie sich auf Ihre Augen verlassen und sich Ihre Ziele selber suchen. Im Eifer des Gefechts dauert es einfach zu lange, die jeweilige Komponente mit dem Zielsystem aufzuschalten.

## Missionsbeschreibungen

Missionen des "Hauptpfads" sind grün eingefärbt. Rote Färbung bedeutet, daß es sich um eine Mission eines Nebenpfads handelt. Die Reihenfolge der Missionen entnehmen Sie bitte dem Missionsbaum.

## H'rekka System

Name

100.8 Notruf der Kilrathi

Schiff

Piranha

Typ

Eskorte

Einstufung

Leicht

Beschreibung

Ihr erster Einsatz mit leichtem Feindkontakt.

Name

101.1 Black Widows-Rettung

Schiff

Tigershark

Typ

FORCAP-Unterstützung

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Sie müssen Maniac und seinem Geschwader zu Hilfe eilen. Rechnen Sie mit jeder Menge Feinden und säubern Sie das All von den Insekten.

Name

102.0 Rendezvous

Schiff

Piranha

Typ

FORCAP

Einstufung

Leicht

Beschreibung

Säubern Sie den Weg der MIDWAY von Gegnern.

Name

103.5 Patrouille und Treffen

Schiff

Piranha

Typ

FORCAP

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Diese Mission ist 102.0 vom Ziel her ähnlich, nur daß Sie hier auf sehr viel mehr Feinde treffen.

Name

104.0 WASP-Abfangeinsatz

Schiff

Wasp

Typ

BARCAP

Einstufung

Leicht

Beschreibung

Benutzen Sie Ihren Booster gleich zu Anfang, um sich den gegnerischen Jägern zu nähern. Kehren Sie bei Aufforderung unbedingt zur MIDWAY zurück, sonst wird's ziemlich einsam.

Name

#### 105.5 Taktischer Rückzug

Schiff

Piranha

Typ

BARCAP

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Ähnlich wie 104.0. Auch hier haben Sie es aufgrund des Mißerfolges bei der Black Widows-Rettung etwas schwerer.

#### G'Wriss System

Name

206.7 Konvoi-Rettung

Schiff

Tigershark

Typ

FORCAP-Unterstützung

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Sie können den Konvoi nicht retten! Sehr viele Gegner. Bei NAV 4 wird die Redeemer Sie nach erfolgreicher Schlacht auftanken und neu bewaffnen. Beeilen Sie sich am vorletzten NAV-Punkt, um schnell zur MIDWAY zurückzukehren, die unter Beschuß liegt.

Name

207.0 Treffen mit den Feinden

Schiff

Tigershark

Typ

TARCAP

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Sie müssen sich um die Jäger und die Geschütztürme kümmern.

Name

210.0 Kreuzer-Angriff

Schiff

WASP

Typ

BARCAP/TARCAP

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Benutzen Sie Ihren Booster, um schnell zum Einsatzpunkt zu kommen. Es ist wichtig, daß Sie die gegnerischen Bomber und Jäger schnell vernichten, um sich dann um die Geschütztürme des Kreuzers zu kümmern. Sparen Sie also nicht mit Raketen!

Übrigens: Sie können den Tod von Dallas nicht vermeiden!

Name

211.5 Angriff auf die Hydra-Flotte

Schiff

Wasp

Typ

BARCAP/TARCAP

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Ähnlich wie 210.0. Auch hier müssen Sie BARCAP für die MIDWAY fliegen und bei der Zertörung von

gegnerischen Großkampfschiffen helfen. Den Tod von Dallas können Sie auch auf diesem Ast nicht verhindern!

#### H'rass System

Name

312.3 Jump-Point verminen

Schiff

Shrike

Typ

Spezialauftrag: Minen legen

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Rund um die Jumpboje müssen Sie sich gegen jede Menge gegnerischer Jäger zur Wehr setzen und ganz nebenbei noch all Ihre Minen ablegen.

Name

313.2 Angriff auf Kreuzer-Gruppe

Schiff

Tigershark

Typ

TARCAP

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Assistieren Sie bei einem Angriff auf einen feindlichen Zerstörer. Kümmern Sie sich um die Jäger und den Baracuda, bevor Sie den Bombern mit den Geschütztürmen helfen.

Name

314.1 Invasion der Relaisstation

Schiff

Tigershark

Typ

Eskorte

Einstufung

Leicht

Beschreibung

Nachdem die Feinde erledigt sind, landen zunächst die Marines und dann Commander Blair. Sie können nichts gegen die Entführung von Blair unternehmen.

Name

315.2 Relaisstation-Defensive

Schiff

Tigershark

Typ

BARCAP

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Halten Sie durch, bis die MIDWAY und damit Unterstützung eintrifft. Vorsicht: Sie stoßen auf einen DEVILRAY!

#### Hellespont System

In diesem System landen Sie nur, wenn Sie im H'rass System den Ausflug über den Jumpoint (312.3 und 313.2) gemacht haben (Mißerfolg in 210.0 oder 211.5). Auf diesem Ast geht's schwer zur Sache, und Sie müssen für Ihre vorherigen Mißerfolge doppelt so hart ran, um wieder auf den Hauptpfad zurückkehren zu können!

Name

048.7 Callisto-Verteidigung

Schiff

Panther  
Typ  
BARCAP für die Raumstation Callisto  
Einstufung  
Mittel  
Beschreibung  
Halten Sie alle Gegner von der Callisto fern!

Name  
049.6 Der Jump-Punkt  
Schiff  
Tigershark  
Typ  
BARCAP für die Raumstation Callisto  
Einstufung  
Schwer  
Beschreibung  
Zwei Mantas fliegen Torpedoangriffe auf die Callisto. Wenn Sie die Mantas nicht rechtzeitig ausschalten, ist die Raumstation verloren. Desweiteren treiben noch ein gegnerischer Zerstörer, ein Baracuda, jede Menge Squids und Skates ihr Unwesen in diesem System. Erfüllen Sie nicht alle Missionsziele, muß sich die MIDWAY ins ALCOR SYSTEM zurückziehen.

#### Alcor System

Name  
050.1 Alcor – letzte Hoffnung  
Schiff  
Wasp  
Typ  
BARCAP/TARCAP  
Einstufung  
Schwer  
Beschreibung  
Der Name der Mission sagt alles. Die MIDWAY steht mit dem Rücken zur Wand und muß sich gegen einen Leviathan-Zerstörer und einen Hydra-Träger zur Wehr setzen. Dies ist Ihre allerletzte Chance, doch noch zurück auf den Hauptpfad zu kommen.

T'lan Meth System  
Bild: Störsender.gif  
BU: Hier sehen Sie die Boje, die den Störsender enthält.

Name  
416.3 Schatzsuche  
Schiff  
Panther  
Typ  
Aufklärung  
Einstufung  
Mittel  
Beschreibung  
Um den Störsender rechtzeitig zu finden, müssen Sie entweder alle Gegner sehr schnell erledigen oder Stiletto überlassen. Fliegen Sie mit Nachbrenner alle Objekte an, um sie zu identifizieren. Sie können die Bojen nur anvisieren, wenn Ihr automatisches Zielsystem aus ist (<STRG-T>).

Name  
417.4 Menschengesuche  
Schiff  
Panther  
Typ  
Eskorte  
Einstufung

Mittel

Beschreibung

Eskortieren Sie das SAR-Schiff zum NAV-Punkt. Dort müssen Sie schnell alle Gegner vernichten. Wenn das Rettungsschiff den Piloten findet, springt ein DEVILRAY in den NAV-Punkt, der die Rettungsaktion vereiteln will. Halten Sie ihn von dem SAR-Schiff fern!

Name

418.0 Patrouille

Schiff

Panther

Typ

Eskorte

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Sie müssen das unbewaffnete SWACS unbedingt beschützen. Bleiben Sie immer in der Nähe Ihres Schützlings und erledigen Sie alle Angreifer.

Name

419.5 Panther Patrouille

Schiff

Panther

Typ

FORCAP/BARCAP

Einstufung

Schwer

Beschreibung

An NAV1 müssen Sie sich gegen Morays, Mantas und Rays durchsetzen. Beeilen Sie sich, denn eine Angriffstruppe macht sich an der MIDWAY zu schaffen. Achten Sie besonders auf die roten Mantas. Diese starten nämlich Torpedos auf Ihren Träger. Lassen Sie das nicht zu!

Name

420.0 Kilrathi-Rendezvous

Schiff

Shrike

Typ

Anti-Schiff

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Ein Geschwader Kilrathi wird Sie bei diesem Angriff unterstützen. Konzentrieren Sie Ihren Angriff auf den Zerstörer und nehmen Sie sich vor dem DEVILRAY in acht, der dort sein Unwesen treibt.

Name

421.5 Ablenkungsmanöver

Schiff

Panther

Typ

FORCAP/TARCAP

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Zunächst erledigen Sie ein Geschwader Morays an NAV1, bevor Sie sich um die vier gegnerischen Transporter bei NAV2 kümmern. Erledigen Sie die Geschütztürme (drei pro Transporter)! Urplötzlich trifft eine große, feindliche Jägergruppe, bestehend aus Morays, Mantas und Devil Rays, in den Navpunkt, die Sie erledigen müssen. Konzentrieren Sie sich besonders auf die äußerst gefährlichen Devil Rays.

Wenn Sie das geschafft haben, müssen Sie zu guter Letzt noch Morays und Rays an NAV3 wegputzen.

Name

422.7 Kult des Sivar

Schiff

Panther

Typ

FORCAP-Unterstützung

Einstufung

Leicht

Beschreibung

Sie haben die Wahl, ob Sie den Haß von Hawk teilen möchten und die Kilrathi ermorden, oder ob Sie einen kühlen Kopf bewahren und die Mission zu Ende führen. Wenn Sie angreifen, wird Hawk sterben und die Kilrathi sind mächtig böse auf Sie. Greifen Sie jedoch nicht an, überlebt Hawk eine weitere Mission und die Katzen helfen Ihnen in einer späteren Mission aus der Patsche.

Tip: Die Kilrathi sind keine Feinde mehr! Bleiben Sie cool!

Name

423.8 Abtastung von Dula 7

Schiff

Panther

Typ

Eskorte

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Sie müssen das SWACS an allen drei NAV-Punkten verteidigen. Sie treffen an allen Punkten auf RAYs. Diese sollten Sie zum Schluß zerstören, damit Sie es nicht auf einmal mit Dutzenden von Gegnern zu tun haben. Das SWACS bis zum Ende zu beschützen ist eine knüppelharte Aufgabe!

Name

424.4 Shrike – Bomberangriff

Schiff

Shrike

Typ

Anti-Schiff

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Ein klassischer Anti-Schiff Einsatz! Viele Jäger!

Name

425.0 Keine Überlebenden

Schiff

Panther

Typ

FORCAP

Einstufung

Leicht

Beschreibung

Räumen Sie den Ihnen zugewiesenen Wegpunkt von Feinden. Wenn Sie danach nicht allzu beschädigt sind, können Sie als Bonus noch den Kollegen bei NAV2 zu Hilfe eilen.

Name

426.5 Kammerjäger

Schiff

Panther

Typ

FORCAP/BARCAP

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Sie müssen NAV1 säubern und dann zur MIDWAY zurückkehren, die unter Beschuß steht. Achten Sie auf die roten Mantas!

Name



#### 427.2 Angriff!

Schiff

Panther

Typ

Eskorte

Einstufung

Leicht

Beschreibung

Vernichten Sie die Jäger um die Raumstation, während Col. Dekker mit seinen Leuten an Bord geht.

Name

428.0 Verteidigung

Schiff

Panther

Typ

FORCAP/BARCAP

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Beeilen Sie sich bei NAV1, um so schnell wie möglich zur MIDWAY zurückzukehren und sie zu verteidigen.

Anmerkung: Hier zählt es sich aus, wenn Sie die Kilrathi in "Kult des Sivar" verschont haben.

Name

429.5 Alarmstart

Schiff

Panther

Typ

BARCAP – Unterstützung

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Sollten Sie wider Sinn und Verstand die Kilrathi in "Kult des Sivar" angegriffen haben, müssen Sie jetzt direkt nach 428.0 Verteidigung wieder raus. Sie können nicht speichern und müssen BARCAP für die MIDWAY fliegen. Um Ihre Weste dann wieder reinzuwaschen, eilen Sie nach erfolgreicher Defensive einem Kilrathi-Geschwader zu Hilfe.

#### G'mar System

Name

530.4 Hinterhalt

Schiff

Shrike

Typ

Angriff

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Zerstören Sie die Antennen und nehmen Sie sich vor den Jägern in acht. Wenn die Station erledigt ist, mit vollem Nachbrenner zu der NAV-Boje "Falle" fliegen. Dort treffen Sie dann auf Verstärkung, und die Aliens haben nichts mehr zu melden!

Name

531.7 Desinfektion

Schiff

Panther

Typ

FORCAP

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Sie müssen 4 NAV-Punkte von Feinden säubern. Neben jeder Menge Jägern treffen Sie auch noch auf mehrere

Großkampfschiffe. Wenn Sie können, sollten Sie den Bombern helfen, indem Sie sich ein paar Geschütztürme vorknöpfen.

Name

532.9 Schiffskiller

Schiff

Shrike

Typ

Anti-Schiff – Eskorte

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Klassischer Anti-Schiff-Einsatz. Versuchen Sie zunächst, Ihren Jägern mit den Gegnern zu helfen, damit Sie beim Angriff auf den Schiffskiller nicht andauernd von hinten aufs Korn genommen werden.

Wichtig: Der Antrieb muß unbedingt zerstört werden, damit der Schiffskiller nicht die MIDWAY unter Beschuß nehmen kann.

Grissith System

Name

633.0 Dienst ist Dienst

Schiff

Vampire

Devastator

Typ

TARCAP (Vamp) oder Anti-Schiff (Dev)

Einstufung

Leicht

Beschreibung

Sie haben die Wahl, ob Sie lieber einen Bomber oder einen Jäger fliegen wollen, und demnach, ob Sie Anti-Schiff oder TARCAP bevorzugen.

Name

635.0 Kreuzerangriff

Schiff

Vampire

Devastator

Typ

FORCAP (Vamp) oder Anti-Schiff (Dev)

Einstufung

Leicht (Vamp)

Mittel (Dev)

Beschreibung

Dieses Mal sind die Missionen je nach Schiff völlig unterschiedlich!

Vampire: Ein ganz normaler FORCAP-Einsatz.

Devastator: Angriff auf zwei Kreuzer und einen Träger mit schwerer Jägereskorte.

Name

637.8 Asteroiden-Patrouille

Schiff

Vampire

Typ

Erst BARCAP, dann FORCAP/Aufklärung

Einstufung

Leicht

Beschreibung

Sie müssen zunächst ein paar Jäger von der MIDWAY fernhalten und dann eine FORCAP-Route abfliegen.

Wenn Sie auf den Schiffskiller treffen, müssen Sie nur heranziehen, bis die MIDWAY Ihnen befiehlt, mit der Mission fortzufahren.

Anmerkung: Sie werden mit der neuen LAIRM-Rakete ausgerüstet. Diese Rakete macht so richtig Spaß und pustet fast jeden Gegner mit einem Schuß vom Himmel.

Name

638.3 Schiffskiller-Angriff

Schiff

Devastator

Typ

Anti-Schiff

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Setzen Sie vor dem eigentlichen Angriff Ihre konventionellen Raketen gegen die feindlichen Jäger ein, um sich dann ganz dem Schiffskiller widmen zu können.

Name

649.6 Plasmakanone

Schiff

Vampire

Typ

BARCAP

Einstufung

Leicht

Beschreibung

Testen Sie während dieser Mission die neue Rakete! Ansonsten ist dies ein "normaler" Verteidigungseinsatz.

Name

650.8 Zielmarkierung

Schiff

Devastator

Typ

Angriff

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Die Zielmarkierung muß an dem Transporter angebracht werden. Helfen Sie Ihrer Eskorte mit den feindlichen Jägern, bevor Sie sich dem Transporter widmen. Sonst werden Sie es sehr schwer haben, die Markierung sicher ins Ziel zu bringen.

Kilrah System

Name

741.2 Die Reste wegräumen

Schiff

Vampire

Typ

TARCAP

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Wenn Sie den ersten NAV-Punkt von Gegnern geräumt haben, fliegen Sie zu NAV 2, um Ihre Kollegen zu unterstützen.

Name

742.3 Torpedoangriff abwehren

Schiff

Wasp

Typ

TARCAP

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Zünden Sie den Booster, um den Torpedos entgegenzufliegen. Schießen Sie unbedingt alle vier Torpedos ab,

und kehren Sie dann mit vollem Nachbrennerschub zur MIDWAY zurück, um sich um die Angreifer zu kümmern (vor allem SKATES).

Vorsicht: Stoßen Sie nicht mit den Torpedos zusammen!

Name

743.0 Dreadnought-Unterstützung

Schiff

Devestator

Typ

Anti-Schiff

Einstufung

Mittel

Beschreibung

Ein "stinknormaler" Anti-Schiff-Einsatz.

Name

744.5 Säuberung

Schiff

Devestator

Typ

Anti-Schiff

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Wenn Sie bei der 743.0 erfolglos waren, müssen Sie ohne Speichern gleich noch einmal los, um zwei schwere Kreuzer zu vernichten.

Name

745.4 Stachel entfernen (I)

Schiff

Vampire

Typ

TARCAP

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Dies ist eine Doppelmission und zusammen mit dem letzten Auftrag das komplizierteste, was Sie in WING COMMANDER PROPHECY erwartet. Sie müssen alle Geschütztürme, die Schildgeneratoren und die Raketenwerfer der Dreadnought zerstören. Leider wird Ihnen diese Aufgabe durch starke Jägerverbände erschwert.

Name

745.4 Stachel entfernen (II)

Schiff

Devestator

Typ

Anti-Schiff

Einstufung

Schwer

Beschreibung

Nach der Rückkehr von der Dreadnought geht es ohne große Umschweife wieder zurück, um dem gegnerischen Superträger den Todesstoß zu versetzen. Leider dürfen Sie nicht speichern, was die Mission zusätzlich erschwert. Gleich nach dem Start lungern schon einige gegnerische Jäger in der Nähe der MIDWAY herum. Hier kümmern Sie sich nur um Ihr eigenes Überleben!

An der Dreadnought geht's dann so richtig zur Sache: Jäger, wo man nur hinschaut. Wehren Sie sich Ihrer Haut mit Raketenfeuer und Ausweichmanövern. Erst wenn die gegnerische Jägerkraft stark dezimiert ist, haben Sie eine reelle Chance, einen erfolgreichen Angriff auf den Antrieb und die Brücke des Trägers durchzuführen. Viel Glück – Sie werden's brauchen!

Name

747.9 Wurmloch-Zerstörung

Schiff  
Vampire  
Typ  
Letzte Mission  
Einstufung  
Schwer  
Beschreibung

Was soll man von einer letzten Mission erwarten? Genau! Sie ist lang und schwer! Am Wurmloch angekommen, müssen Sie sich gegen alles, was der Feind an Jägern zu bieten hat, zur Wehr setzen. Zwischenzeitlich kümmern sich die Marines um die Schutzschilde der Türme am Wurmloch. Sie erhalten immer Meldung per Funk, wenn ein Turm angegriffen werden kann. Zerstören Sie die Türme und alle feindlichen Schiffe. Leider schaffen die Marines nur sechs der sieben Türme, und Commander Blair eilt Ihnen zu Hilfe (Zwischensequenz). Nach einer kurzen Tank- und Pinkelpause kehren Sie zum Wurmloch zurück, erledigen nochmals etliche Jäger und den letzten Turm! Geschafft: Bravo!!! Sie sind ein wahrer WING COMMANDER und kommen in den Genuß des Abspanns, der Sie und uns mit der bohrenden Frage um Commander Blairs Schicksals alleine läßt und so den Weg zu einer weiteren Folge im WING COMMANDER-Weltraumepos ebnet.

## Die Waffen

### Geschütze

Alle Kampfschiffe der Konföderation sind mit Geschützen ausgerüstet. Ergänzend zu dem Handbuch gehen wir hier nur auf Besonderheiten einiger Waffen ein.

#### Partikelkanone

Die aufladbare Version der Partikelkanone ist besonders wirksam, wenn man den Strahl lange bündelt (Feuerknopf gedrückt halten). Wer einen kühlen Kopf behalten kann und einen kräftigen Schluck Zielwasser nimmt, kann mit einem gebündelten Partikelstoß immensen Schaden anrichten. Auch viele Komponenten von Großkampfschiffen lassen sich mit diesem Geschütz prima zu Schrott verwandeln.

#### MK2 "Sturmfeuer"-Kanone

Das einzige Geschütz mit begrenztem Munitionsvorrat. Sie können die MK2-Kanone nur einzeln abfeuern und nicht mit anderen Geschützen bündeln. Sie hat den unschätzbaren Vorteil, keine Energie zu verbrauchen. Außerdem schießt dieses Geschütz extrem schnell und kann einen Jäger in kürzester Zeit in Stücke reißen.

#### Schwere Plasmakanone

Wer auch immer Ihnen erzählt hat, daß dieses Geschütz nicht für Angriffe auf Jäger geeignet ist, hat gelogen! Zugegeben: Es ist nicht leicht, einem schnellen Jäger in einem trägen Bomber zu folgen, aber es ist nicht unmöglich! Ein einziger Schuß aus dieser Waffe zerlegt jeden Jäger in tausend Stücke!

#### Raketen

Es stehen viele schöne Sachen über die verschiedenen Raketen im Handbuch, leider hat man aber die Namen der einzelnen Waffen nur in der Dokumentation und nicht im Spiel übersetzt. Den Namen aus dem deutschen Handbuch finden Sie kursiv in Klammern hinter den Namen, der im Spiel verwendet wird.

#### Dart II DF (Dumbfire)

Ungelenkte Rakete gegen große Ziele.

#### Pilum IV FF – Friend-Foe (Freund-Feind-Rakete)

Diese Rakete sucht sich das nächste feindliche Ziel. Sie richtet moderaten Schaden an und hat eine große Reichweite. Diese Rakete führt mehrere Zielaufschlüsse durch, falls sie ihr Ziel verliert.

#### Spiculum V IR – Image Recognition (Bilderkennungsrakete)

Siehe Handbuch.

#### Javelin II HS – Heat Seeker (Wärmesuchende Rakete)

Diese Rakete muß zunächst einen erfolgreichen Zielaufschluß haben. Sie eignet sich wegen ihrer Anfälligkeit für Störkörper besonders auf kurze Distanz.

#### Anti-Radar (Anti-Strahlungs-Rakete)

Siehe Handbuch

#### Valiant LT – Light Torpedo (Torpedo leicht)

Siehe Handbuch

#### Firestorm T – Torpedo (Torpedo schwer)

Dieser Torpedo wird, wie sein kleiner Bruder, gegen Hangar, Startrampen, Triebwerke und Brücken von Großkampfschiffen eingesetzt. Ein erfolgreicher Torpedoeinsatz erfordert einen ungestörten Zielflug. Schalten Sie also unbedingt Geschütztürme und Jäger aus, bevor Sie ein Raumschiff mit Torpedos beharken.

#### Tracker-MIRV (Tracker "Smart" Rakete)

Siehe Handbuch.

#### Dragonfly RP (Raketenbehälter)

Um mit diesen Raketen zu treffen, sollten Sie sich direkt hinter dem Gegner befinden.

#### Schwärmer

Die WASP führt als einziges Raumschiff der Konföderation diese äußerst effektive Waffe mit sich. Sie müssen den Gegner im Blickfeld behalten, bis die Raketen einschlagen. Diese Waffe sieht nicht nur äußerst spektakulär aus, sondern richtet obendrein noch mächtig Schaden an und kann nicht durch Düppel abgelenkt werden.

#### LRIRM – Long Range Image Recognition Missile

##### Langstrecken Bilderkennungsrakete

Diese Neuentwicklung besitzt ein sehr gutes Zielsystem und eine sehr große Reichweite. In Kombination mit dem besonders großen Sprengkopf ist dies die beste Anti-Jäger-Rakete.

#### LRARM – Long Range Anti Radiation Missile

##### Langstrecken Anti-Radar Rakete

Eine auf neuesten Forschungsergebnissen basierende Anti-Radar-Rakete gegen Geschütztürme. Sie hat eine größere Reichweite und höhere Sprengkraft als die normale Anti-Radar-Rakete.

#### Gegnerische Kampfraumschiffe

##### Moray, Manta – Jäger

Die beiden Standardjäger der Aliens werden am besten von hinten mit Geschützen beschossen. Raketen sollten Sie nur auf kurze Distanz von hinten abschießen, da beide Jäger sonst geschickt ausweichen.

##### Manta – Jagdbomber (rot)

Die rote Version des Mantas trägt Anti-Schiff-Torpedos, die gegen Großkampfschiffe der Konföderation eingesetzt werden.

##### Stingray, Skate – kombinierte Jäger

Stingrays und Skates sind in der Lage, sich zu dritt zu einem schweren Angriffsjäger zu kombinieren, der nach seiner Zerstörung in seine (intakten) Einzelteile zerfällt. In der kombinierten Version haben diese Jäger große Feuerkraft, sind jedoch langsam. Einzeln sind Skates und Stingrays schnell und wendig, aber nur schwach gepanzert. Diese Jäger sind leichte Ziele für Raketen, auch auf größere Distanz, weil sie keine Düppel mitführen.

##### Squid – schwerer Jäger

Der Squid kann Düppel abwerfen, kann aber auf kurze Distanz trotzdem mit Raketen bekämpft werden.

##### Lemprey – schwerer Jäger

Der Lemprey ist eigentlich nur eine große Kanone. Nehmen Sie sich vor seinen kreisförmigen Energiestrahlen in acht. Da dieses Raumschiff groß und langsam ist, stellt es ein einfaches Ziel für Geschützfeuer und Raketen dar.

##### Ray

Dieses Raumschiff wird von mehreren Remoras umkreist. Der Ray ist langsam, aber gut gepanzert. Wenn der Ray zerstört wird, trennen sich die unbemannten Remoras. Deswegen sollten Sie Rays immer erst als letztes abschießen.

##### Remora

Obwohl der Remora mit einem einzigen Schuß vernichtet werden kann, ist er durch seine hohe Geschwindigkeit und Wendigkeit schwer zu vernichten.

##### Devilray – schwere Jäger

Schnell, wendig, gut gepanzert und schwere Geschütze – der Devil Ray macht seinem Namen alle Ehre. Er ist der beste Jäger der Aliens und schwer abzuschießen. Versuchen Sie, hinter ihn zu kommen, um ihm mit Raketen und Geschützen zu Leibe zu rücken.

#### \*\*\*\* Kasten: Konföderierte Kampfraumschiffe

##### Anmerkung zu den Schiffsbeschreibungen:

Bei Höchstgeschwindigkeit finden Sie zwei Werte, einen für konventionellen Schub und einen für die maximale Nachbrennerleistung. Die konventionelle Geschwindigkeit bezieht sich auf die Standardenergieverteilung. Je nach Modell läßt sich dieser Wert um bis zu 30% steigern, wenn Sie die volle Energie auf die Triebwerke leiten.

Die Bewaffnung entspricht der Standardausrüstung. In einigen Missionen haben Sie andere Raketen als hier aufgeführt.

Bild: Piranha.jpg

Name

F-106A Piranha

Typ  
Leichter Aufklärer/Jäger  
Höchstgeschw.  
500/1.400  
autom. Gleiten  
Ja  
Geschütze  
MK Sturmfeuer  
Ionen  
Laser  
Raketen  
4 Javelin II HS  
2 Spiculum V IR  
Besonderheiten  
Der "kleine" unter den Jägern der Konföderation.

Bild: Tigershark.jpg  
Name  
F/A-105A Tigershark  
Typ  
Mittlerer Jäger  
Höchstgeschw.  
480/1.200  
autom. Gleiten  
Nein  
Geschütze  
Laser  
Partikel/Partikelkanone  
Raketen  
36 Drogonfly RP  
2 Pilum IV FF  
2 Spiculum V IR  
4 Javelin II HS  
Besonderheiten  
Obwohl etwas langsamer als die Piranha, ist die Tigershark ausdauernder und besser bewaffnet.

Bild: Wasp.jpg  
Name  
F-110A Wasp  
Typ  
Abfangjäger  
Höchstgeschw.  
480/1.400  
autom. Gleiten  
Nein  
Geschütze  
Tachyon  
Partikel/Partikelkanone  
Raketen  
4 Schwärmer  
6 Spiculum V IR  
2 Javelin II HS  
Besonderheiten  
Die WASP verfügt als einziges Schiff über einen abwerfbaren Boosterpack, der für kurze Zeit eine Höchstgeschwindigkeit von 3.000 erlaubt. Außerdem ist dies das einzige Schiff, das die hocheffektiven Schwärmerraketen mitführt.

Bild: Panther.jpg  
Name  
F-108A Panther  
Typ

Mittlerer Jäger

Höchstgeschw.

450/1.300

autom. Gleiten

Ja

Geschütze

Tachyon

Ionen

Raketen

6 Spiculum V IR

6 Pilum IV FF

Besonderheiten

Mit 12 Lenkraketen, guten Schilden und schlagkräftigen Geschützen ein hervorragender Jäger!

Bild: Vampire.jpg

Name

F-109A Vampire

Typ

Schwerer Jäger

Höchstgeschw.

530/1.500

autom. Gleiten

Ja

Geschütze

Tachyon

Nuklearkanone

Raketen

4 Tracker MIRV

8 Pilum IV FF

8 Spiculum V IR

Besonderheiten

Die Vampire vereint schlagkräftige Waffensysteme, hohe Geschwindigkeit und große Ausdauer zu dem effektivsten Allzweckjäger der Konföderation.

Bild: Shrike.jpg

Name

TB-81A Shrike

Typ

Torpedobomber

Höchstgeschw.

360/820

autom. Gleiten

Nein

Geschütze

MK Sturmfeuer

Nuklearkanone

Partikel/Partikelkanone

Lasergeschütz hinten

Raketen

36 Dragonfly

18 Minen

4 Spiculum V IR

6 Valiant LT

2 Firestorm T

4 Dart II DF

Besonderheiten

Durch die Nachbrenner kann die Shrike noch recht beachtliche Geschwindigkeiten erreichen und sich einigermaßen gut gegen Jäger zur Wehr setzen.

Bild: Devestator.jpg

Name



TB-80A Devestator

Typ

Schwerer Torpedobomber

Höchstgeschw.

320/780

autom. Gleiten

Nein

Geschütze

MK Sturmfeuer

Plasmakanone

Lasergeschütze links, rechts und hinten

Raketen

36 Minen

6 Pilum IV FF

6 Spiculum V IR

8 Valian LT

4 Firestorm T

Besonderheiten

Die Devestator wird ausschließlich gegen feindliche Großkampfschiffe (Träger, schwere Kreuzer etc.) eingesetzt. Sie ist träge und langsam und hat ohne Begleitschutz schlechte Chancen gegen feindliche Jäger.

Florian Weidhase