

6. Taktiken

Viele Rekruten, die frisch von der Akademie kommen, glauben, um ein guter Pilot zu sein, bräuchten sie nur rauszugehen und alles zu eliminieren was sich bewegt. Doch die Wirklichkeit sieht anders aus. Es ist nicht nur eine Laune der Offiziere, ein Diktat der Generäle oder irgendwelcher spitzfindiger Strategen am Schreibtisch, daß die meisten Aufträge in Wings geflogen werden, die aus einem Wingleader und einem Wingman bestehen.

6.1 Die Philosophie des Wingleaders

Das Ziel des Wingleaders ist es, seine Mission erfolgreich zu erfüllen. Ziel des Wingman ist, es seinen Wingleader zu beschützen. Von dieser Aufgabe kann und darf ihn nichts abbringen. Der Wingleader muß sich voll auf sein Ziel konzentrieren können, immer wissend, daß sein Wingman sein Leben beschützt. Nur so funktioniert das Spiel. Es darf nicht eine einzige Ausnahme geben, in der der Wingman eine eigene Entscheidung trifft, nicht eine Sekunde in der er seinen Auftrag vernachlässigt und nach eigenen Zielen sucht. Der Vertrauensbruch wäre nicht mehr zu beheben. Es gibt genügend Beispiele, in denen nur Sekunden der Unachtsamkeit des Wingman den Wingleader das Leben gekostet haben. Dies ist auch der Grund weshalb Undiszipliniertheiten von Wingmen sehr hart bestraft werden.

Erst wenn der Wingleader eliminiert wurde, muß der zweite Mann das Ziel der Mission erfüllen. Ein betagter Wingleader kann sich entscheiden, mit seinem Wingman die Rollen zu tauschen, oder er kann sich entscheiden, seinen Wingman einem angegriffenen Freund zur Hilfe zu schicken, während er, der Wingleader, sich einem anderen Angriff zuwendet. Aber in all diesen Fällen ist keiner der Piloten da draußen allein. Auch wenn die Rollen getauscht werden, gibt es immer noch einen Wingleader und seinen Wingman. Wenn sich die beiden trennen, um belagerten Freunden zu helfen, agieren beide zeitweise als Wingmen für vorübergehende Wingleader. Das System der Kameradenhilfe ist immer noch intakt. Sobald diese Grundsätze verletzt werden, haben die Piloten keinen Halt mehr. Nur mit diesem System, mit dieser Philosophie, können die Kilrathis besiegt werden. Es ist dieses unerschütterliche Vertrauen in seinen Partner, daß die konföderierten Kämpfer so stark macht. Worte wie Freundschaft und Kameradschaft vermögen nur unzureichend, die Bande zwischen einem Wingman und seinem Wingleader wiederzugeben.

Piloten der Akademie bekommen diese Grundsätze immer wieder eingebleut. Doch auch nach der Akademie ist es wichtig, sie sich immer wieder vor Augen zu halten. Nur so verstehen Sie die folgenden Taktiken, die Ihnen helfen sollen, nicht nur Ihren Auftrag zu erfüllen, sondern auch lebend wieder nach Hause zu kommen.

6.2 Die Mission-Typen

Keine Mission gleicht der anderen, doch lassen sie sich in fünf verschiedenen Kategorien zusammenfassen. Jede dieser Kategorien verlangt ein anderes Vorgehen. Hören Sie in der Einsatzbesprechung genau zu, denn Sie sind der Wingleader und müssen den Auftrag verstehen. Greifen Sie nicht wahllos an, wenn es nicht Ihr Auftrag ist. Die Folgen könnten verheerend sein.

Verteidigung (Defend)

Bei einer Defend-Mission werden Sie angewiesen eine stationäre Position zu bewachen, z.B. ein Basisschiff, eine Basis oder einen Sprungpunkt. Umkreisen Sie diese Position in einem Abstand von 2.500 Metern. Greifen Sie nie feindliche Schiffe an, sofern sie nicht auf 5.000 Meter an die Position, die Sie beschützen, herangekommen sind. Gemeint sind nicht 5.000 Meter von Ihrem Schiff aus. Ein häufiger Fehler, den unerfahrene Wingleader machen, ist, dem Wingman mit "Break and Attack" den Angriff zu befehlen. Er wird daraufhin den Auftrag der Mission verletzen und innerhalb von 12000 Metern alles angreifen. Angebracht ist es hier, den Eindringling selber zu erledigen oder mit dem Befehl "Attack my Target" an den Wingman gezielt die Eindringlinge auszuschalten.

Eskorte (Escort)

Bei Eskorten werden Sie angewiesen, größere Schiffe, die an einem Treffpunkt erwartet werden, zu bewachen. Fliegen Sie parallel zu dem Schiff in einem maximalen Abstand von 2.500 Metern, und halten Sie die Augen offen. Angesichts eines herannahenden Feinds brechen unerfahrene Piloten zu früh aus und lassen so ihren Auftrag im Stich. Der beste Zeitpunkt zum Angriff ist, wenn die Feindschiffe in einer Distanz von 5.000 Metern zu dem schützenden Schiff vorgedrungen sind. Die Escort-Missionen sind in der Regel noch schwieriger als die Defend-Missionen, da sich das zu schützende Schiff bewegt. Wiederum ist es Aufgabe des Wingleaders, das Mission-Ziel zu erreichen und die Angreifer zu vernichten.

Abfangkommando (Intercept)

Beim Abfangkommando werden Sie angewiesen, feindliche Schiffe in einem angegebenen Bereich, einem vermutlichen kilrathischen Sprungpunkt oder auf halbem Weg zwischen feindlichen Schiffen und dem Schiff, das Sie verteidigen, zu suchen und anzugreifen. Solche Missionen sind oft reich an Dog-Fights, d.h. Kämpfen von Jäger gegen Jäger. Oft sind die kilrathischen Schiffe in der Überzahl. Hier empfiehlt es sich, den Wingman von seiner Pflicht zu entbinden und den freien Angriff zu befehlen ("Break and Attack"). Wenn der erste Kontakt hergestellt ist, werden die Kilrathis paarweise im 2-Sekunden-Takt die Formation verlassen. Ein Wingman, der auf seinen Leader und auf sich aufpassen muß, ist bei solchen gestreuten Angriffswellen oft überfordert. Ruft er Sie zur Hilfe oder benötigen Sie ihn nach einem schweren Treffer selbst, tritt die alte Regel wieder in Kraft. Entscheidend bei solchen Missionen ist, daß Sie beide wieder lebend nach heim kommen.

Patrouille (Patrol)

Bei dieser Art von Mission werden die meisten Fehler gemacht. Sie werden angewiesen, eine bestimmte Flugroute durch ungesicherten Raum zu fliegen. Der Wingleader kann selbst entscheiden, ob er angreifen oder zur Basis zurückfliegen will. Und genau hier machen viele Grünschnäbel, teilweise aber auch alte Hasen, tödliche Fehler. Keiner zieht sich gerne zurück, aber bedenken Sie, daß Ihr Auftrag die Erkundung des Raums ist. Vor übermächtigen Flottenkonzentrationen zurückzuweichen, ist keine Schande. Bewerten Sie die Situation sorgfältig, bevor Sie angreifen. Tod nützen Sie weder der Konföderation noch Ihrem Wingman.

Angriff (Strike)

Die Strike-Mission ist das beste Beispiel, weshalb der Grundgedanke des Wings so wichtig ist. Sie bekommen den Auftrag, ein feindliches Ziel zu zerstören, meistens ein Basisschiff. Da lohnenswerte Ziele oft von starken kilrathischen Verbänden gesichert werden, muß sich der Wingleader voll auf seinen Wingman verlassen können. Heißblütige Wingmen, die nichts anderes als Abschußzahlen im Kopf haben, sind für jeden Wingleader lebensgefährlich. Nur unter seinem Schutz können Sie das Ziel in Ruhe anvisieren, mit Kanonen und Raketen beschießen und zerstören. Alte Hasen überlassen gerne ihren Wingman diese Art von Missionen. Mit "Attak My Target" wird der Wingman auf das Ziel angesetzt. Sie als ursprünglicher Wingleader haben nun als temporärer Wingman die Aufgabe, Ihren Kameraden zu beschützen. Die Rollen sind getauscht worden. Erst wenn Sie ihn in die Formation zurückrufen ("Form on My Wing"), ist die alte Rangfolge wiederhergestellt.

Wie man unschwer erkennen kann, gibt es keinen sicheren Weg und keine sichere Taktik, die Sie und Ihren Wingman am Leben erhält. Die Vorschriften, von vielen, früh verstorbenen Piloten, verpöht, helfen aber die Chancen zu Ihren Gunsten zu verbessern. Die Vorschriften lassen sich auf eine einfache Formel bringen:

Schütze das Leben deines Wingman und er wird dich beschützen.

Gehen Sie also nicht leichtfertig mit Ihrer Macht um, und schicken Sie ihn nicht in sinnlose

Gemetzel. Auch das zu lange Festhalten in der Formation beim Angriff einer übermächtigen kilrathischen Jägerstaffel, kann ihn das Leben kosten. Ihre Aufgabe ist nicht einfach, und wenn sie glauben, Sie nicht erfüllen zu können, lassen Sie sich als Wingman eintragen oder quittieren Sie den Dienst.